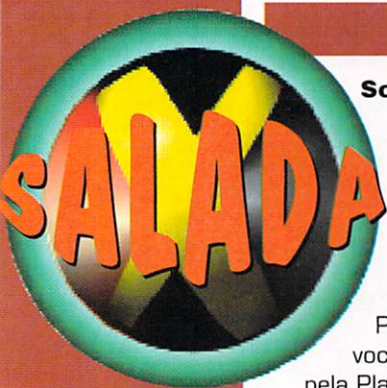
AÇÃO GAMES
EDIÇÃO PRESENTÃO DE NATAL
EDITORA AZUL
MK3+KI+TEKKEN:
259 DICAS INÉDITAS
GOLPES, CÓDIGOS, TRUQUES
COMO LIGAR SEU MEGA À INTERNET
FIFA SOCCER 96 MEGA/SNES
SPAWN SNES KOLIBRI 32X
ISSN 1630/3451 ED. 96 R$ 7.50
9 770104 163000 96>

Dupla dinâmica
CHICLE DE BOLA COM RECHEIO LÍQUIDO
ADAMS*
Bubbaloo*
BOR ARTIFICIAL DE MANGA E PÊSSEGO
1 UNIDADE
Manga e pêssego
no mesmo Bubbaloo.
Bubbaloo
JWT

NOSSO NATAL TEM MAIS SURPRESAS

Você viu, você pegou e comprou. Então diga: o saco do nosso papai noel não é realmente mais recheado que o dos outros? Além desse presentaço de fita de MK, a gente preparou outras surpresas: um furo de reportagem mostrando tudo sobre o Mega Net, o superserviço que a Tec Toy passa a oferecer para a galera do Mega, incluindo acesso à Internet; tudo o que conseguimos descobrir e fuçar nos três games de luta mais quentes do momento; e mais três lançamentos do Natal em versões simultâneas para Mega e Super NES: Fifa Soccer 96, NBA Live 96, Venom & Spider-Man Separation Anxiety. Além desses, tem Secret of Evermore, o RPG da Square para os viciados em Secret of Mana. E como dezembro é quente pra valer, prepare-se para a segunda edição do mês, que virá com jogos e dicas do além.

MK3

KILLER INSTINCT

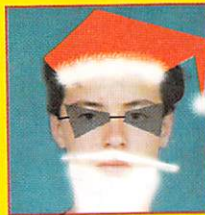
TEKKEN

259 Golpes, dicas e truques para arrepiar

O que mudou no clássico da Electronic Arts

Tudo o que você precisa para encarar este RPG

SALADA

TRUQUE DAS 1000 FACES

LANÇAMENTOS DE NATAL

Socorro! Quero saber que game pedir neste esperadíssimo Natal. Tenho um Mega.

GERSON C. CORREIA
Avaré, SP

E aí, Gerson, ansioso, hein? Pois bem. Aproveitaremos sua carta pra dar uma geral no que vem para o Natal. Muitos jogos foram prometidos e não estavam confirmados; alguns saíram já em novembro, outros estão atrasados e deverão chegar para a festa. Por fim, há lançamentos nacionais atrasados, mas que damos pra você ficar ligado. A sigla TT indica games prometidos pela Tec Toy e PT pela Playtronic. Confira!

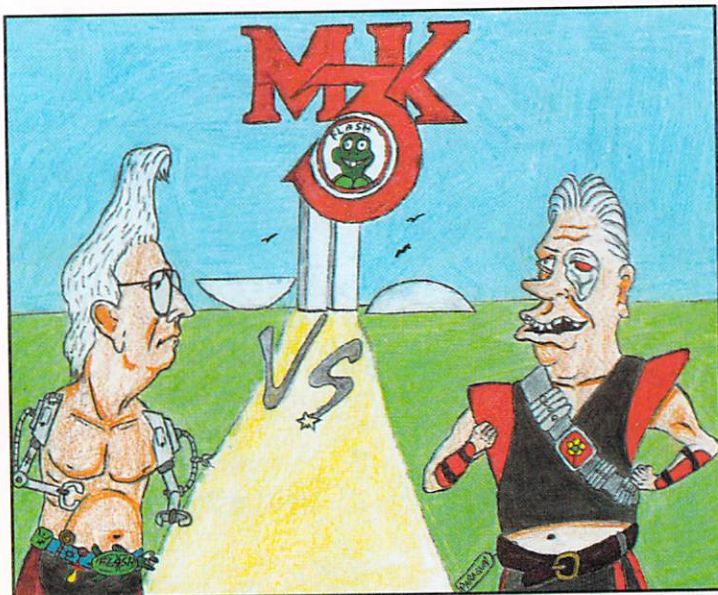
MEGA DRIVE
As Férias Frustradas do Pica-Pau, aventura, TT
Comix Zone CD, ação, TT
Earthworm Jim 2, aventura
Garfield Caught in the Act, aventura, TT
Phantasy Star 2 em português, RPG, TT
StarTrek Deep Space Nine, adventure, TT
Supreme Warrior CD, luta, TT
Vectorman, ação, TT
VR Troopers, aventura, TT
Waterworld, aventura

32X
Blackthorne, ação, TT
Kolibri, aventura, TT
StarTrek Star Fleet Academy, aventura, TT

SUPER NES
As Férias Assombradas do Gaguinho (Porky Pig's Haunted Holiday), aventura, PT
Batman Forever, ação, PT
Castlevania - Dracula X, ação, PT
Donkey Kong Country 2 - Diddy's Quest, aventura, PT
Dragon Quest 6, RPG
Earthworm Jim 2, aventura
International SuperStar Soccer Deluxe, esporte, PT
Ligeirinho - Los gatos bandidos (Speedy Gonzales), aventura, PT
Primal Rage, luta, PT
Samurai Shodown, luta, PT
Street Racer, corrida, PT
Waterworld, aventura

VIRTUAL BOY
Wario Land, ação, PT

SATURNO
Casper (Gasparzinho), aventura, TT
Fifa Soccer 96, futebol, TT
Fox Hunt, aventura
Myst, RPG, TT
NBA Tournament Edition, basquete, TT
Night Warriors: Darkstalker's Revenge, luta
Sega Rally, corrida, TT
SimCity 2000, simulador, TT
Street Fighter Movie, Luta, TT
Virtua Cop, tiro, TT
Virtua Fighter 2, luta, TT
Waterworld, aventura
X-Men Children of the Atom, luta

PLAYSTATION
Blazing Dragons, adventure
Converse Hard Core Hoops, esporte
Descent, ação/adventure
Destruction Derby, corrida
Dim & Witt, ação
Johny Mnemonic, ação/adventure
Razorwing, ação/adventure

Opa! Briga feia no Planalto Central! O leitor que fez esta "arte" (nos dois sentidos) foi o Anderson Rodrigues Franco, de São Luís, MA

"Papai Noel Pintoso" para Fernanda S. L. Cunha, de Santos (SP). Uma sacanagem do irmão, Gustavo.

Piero Carano, de Betim (MG), faz um "Papai Noel é Pop". Brincadeira da turma do colégio onde ele estuda.

Viviane Oliveira Ferreira (de Teresópolis, RJ) tem "Pinta de Papai Noel". Presentinho do irmão Fábio.

CHRONO TRIGGER

Peço ajuda. Cheguei no The End of Time deste SuperRPG e não consigo mais sair de lá.

CID ROSSATO
Serafina Corrêa, RS

Por acaso vocês se esqueceram de dedicar uma capa para esta obra-prima? Como quebrar o selo no ano 12000 B.C.? Se eu matar Lavos em 1999 eu termino o jogo?

FERNANDO J. RODRIGUES
Diadema, SP

Não nos esquecemos de Chrono Trigger, torcida. Aguardem, para breve, preciosos toques para ele. Para sair do The End of Time, é preciso derrotar o cara que está no cômodo e pegar sua magia; mas para lutar com ele, dê três voltas no cômodo no sentido horário. Para quebrar o selo no ano 12000 B.C., energize seu colar, vá até a vila Medina no ano 1000. Ao encontrar uma pirâmide de energia, basta chegar perto dela e o selo se quebrará. Por fim, ao matar Lavos em 1.999, se estiver pelo menos no Level 55 de experiência, você chega a um dos finais do jogo. Mas são muitos finais, OK? Nós chegamos a 11 deles.

RPGs MANEIROS

Quero parabenizar essa deslumbrante revista e pedir que me indiquem alguns RPGs bem maneiros, como Final Fantasy.

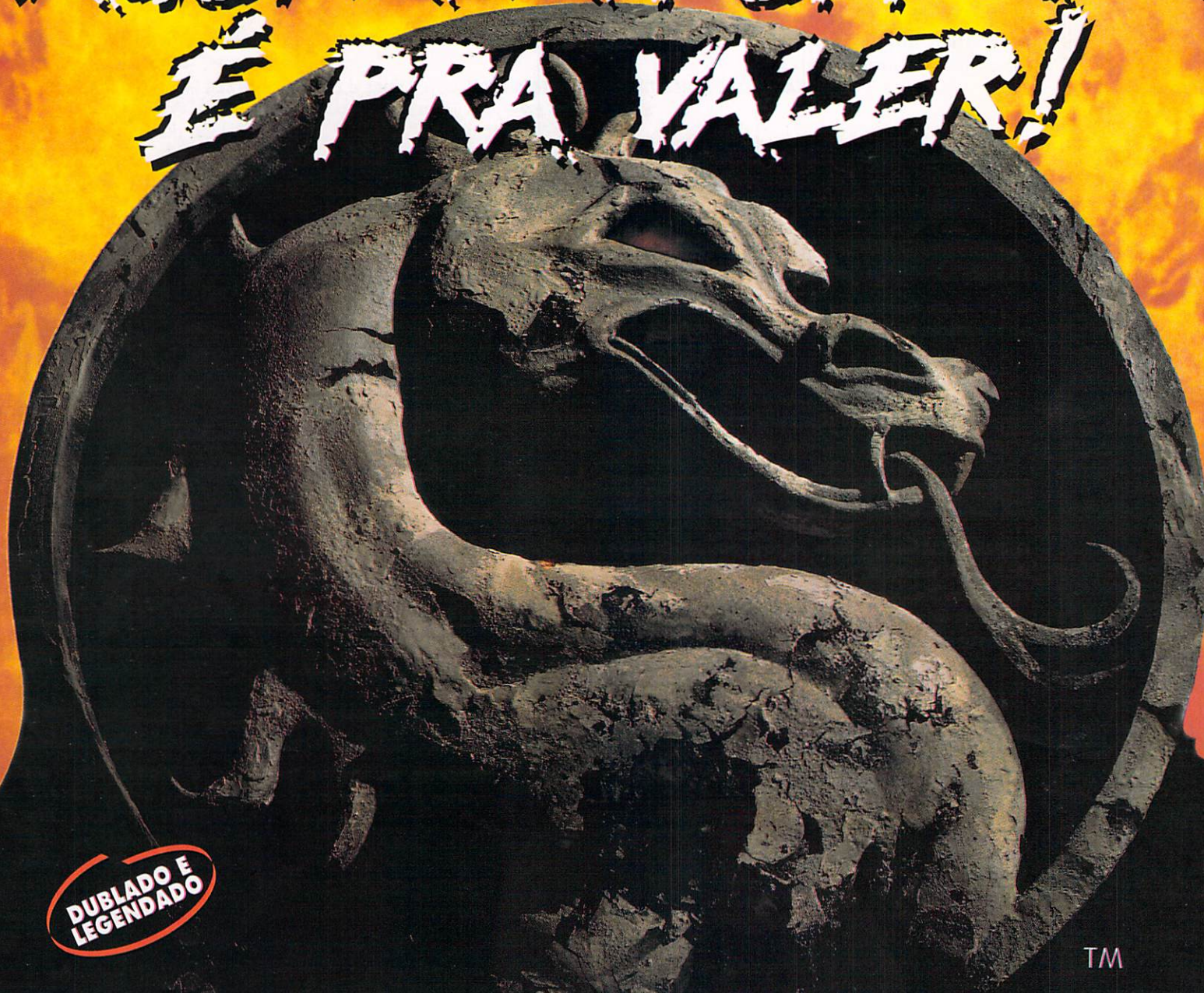
RAFAEL GUERREIRO
Franca, SP

Pôxa, Rafael: não somos muito generosos em publicar RPGs detonados. Mas sempre damos toques sobre os novos lançamentos na seção Shots. Corra atrás de Chrono Trigger, Secret of Evermore, Big Sky Trooper e Romancing Saga 3. São os grandes lançamentos do gênero neste fim de ano.

JUNGLE BOOK

Solicito alguma dica deste game para Mega Drive. Desde já, muito obrigado!

ADÍLSON QUINAGLIA
São Paulo, SP

Temos duas boas dicas pra você, Adilson. Para pular fases, quando empacar, aperte Start para pausar o game e, depois, faça a seqüência B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B, A. Você vai ouvir o herói gritar Yeah e pulará para a fase seguinte. A outra dica é para aumentar o tempo da fase e dá para fazer quantas vezes você quiser, ok? Anote: aperte Start e faça a seqüência A, B, B, A, A, B, B, A. Satisfeito?

VENDO

lega Drive 2 com Sega D, 2 controles (1 turbo), cartuchos e o CD omCat Alley. Falar com enis ou Adriano, tel.: 011) 911-3230, São Pau- , SP.

alifornia Games 2 e ack to the Future, am- os de SNES, por R$ 0,00 (os dois!!). Luiz lenrique, tel.: (011) 844- 831, São Paulo, SP.

DO novo, com 9 CD's, 2 ontroles e pistola. Tudo or R$ 715,00. João Pau- o Rocha Almeida, Ave- ida do Café, 77, bl. 1, pto. 44, CEP 04311-000, São Paulo, SP.

Mega Drive com 2 con- roles e 11 carts + Sega CD com um CD. Ou troco udo por 3DO e pago a iferença. Roger, tel.: 021) 710-8149, Niterói, RJ.

32X, na garantia, com Mortal Kombat 2 e Metal Head. Cléber, tel.: (011) 947-5271, São Paulo, SP.

TROCO

Cart Chase H. Q. do Nintendinho por Xevious do mesmo sistema. Vitor Barbosa Rabello, Avenida Dr. Manoel Duarte, 105, Bairro Mesquita, CEP 26240-300, Nova Iguaçu, RJ.

Super NES com 2 controles e 2 cartuchos (SF2 e Power Rangers), por 3DO. João Rafael de Souza, Rua Mato Grosso, 564, apto. 22, Centro, CEP 86010-190, Londrina, PR.

Super NES americano com 3 controles + CD Car Discman da Sony, com fones, fonte, bateria, controle remoto e maleta. Tudo por um PC486. Jefferson, tel.: (011) 683-5347, São Paulo, SP.

SATURNO & KILLER

Na seção Shots da edição 84, entendi que o Saturno americano vem com 6 jogos. É isso mesmo? O preço do Killer Instinct (R$ 129,00, segundo o Shots da edição 92) pode cair?

RAFAEL DA SILVA CARVALHO
São Paulo, SP

Não, Rafael, esta notícia se referia ao pré-lançamento do Saturno, mas os jogos não saíram na mesma caixa. Dentro da embalagem do Saturno, tanto nos States quanto no Brasil, só vem o Virtua Fighter. O preço publicado na edição 92 é o sugerido pelo fabricante. Cada revendedor faz o preço que achar adequado, mais caro ou mais barato.

KILLER INSTINCT

O golpe do Spinal no qual ele se transforma em seu adversário funciona contra o Eyedol?

ÉDSON VON SUCRO
Rio Branco, AC

Yes, yes, yes, Édson! Até com o próprio chefão final dá para arrepiar esse golpe. Abuse e use.

NAMCO Vs. SEGA

O PlayStation já tem jogos maravilhosos produzidos pela Namco, como Tekken e Ridge Racer, sem falar em Tekken 2. Gostaria de saber se a Namco vai lançar algum de seus maravilhosos games para o Saturno.

DENÍLSON MACHADO VELOS
Osasco, SP

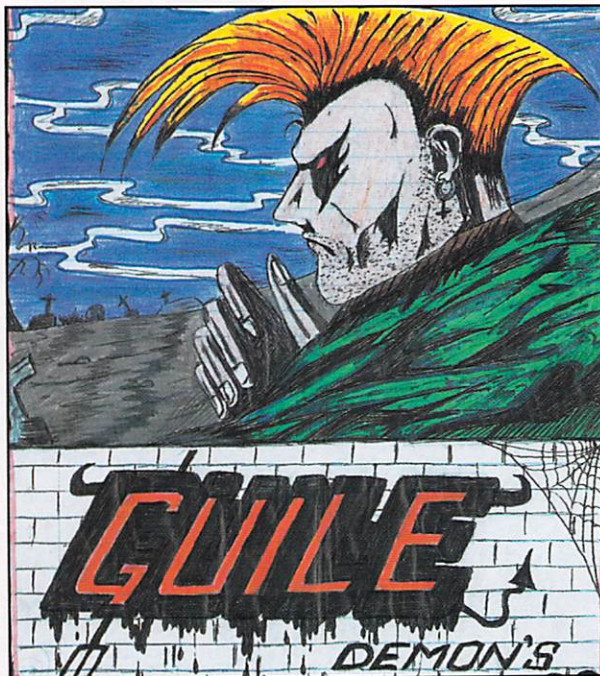
É difícil, Denílson. Primeiro, porque Sega e Namco são concorrentes nos Arcades, certo? É por isso que o Playstation não tem uma versão de Daytona USA. Além disso, a Sony provavelmente conseguiu exclusividade para esses games, o que também foi ótimo para a Namco. Assim, as duas devem continuar trabalhando juntas com exclusividade, ainda por algum tempo.

Uma Mai Shiranui pra lá de interessante. Obra-primado Wagner A. Gonçalves Lopes, de Garrafão do Norte, PA

LINHAS QUENTES

Desejo saber o endereço e telefone da Playtronic.

LUCAS ÁLVARES HAYASHI
Penápolis, SP

Anotem, Lucas e outros carentes leitores, os telefones oficiais para receber dicas quentes. Power Line da Playtronic, (011) 522-2177; Hot Line da Tec Toy, (011) 260-3877.

O Guile já foi bom... agora é Demon!! A idéia – original!! – é do Tico, de Bastos, SP

ÁS DO VOLANTE

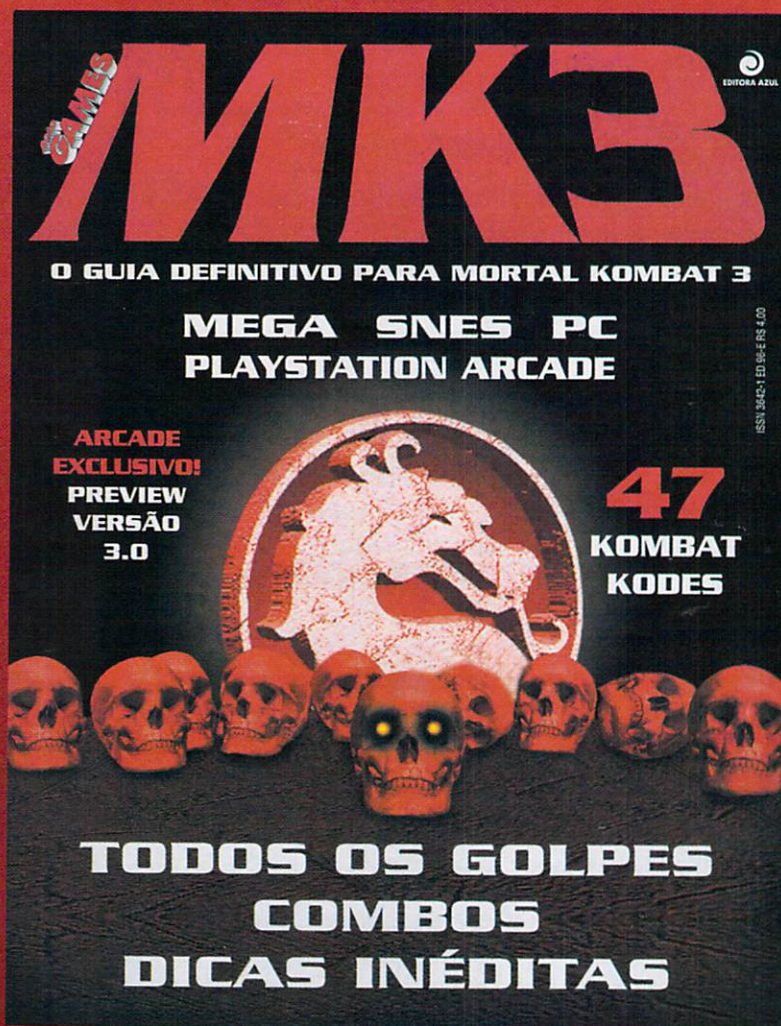
Desafio qualquer ser vivo a jogar comigo o game Rock'n Roll Racing de Super NES.

MARCOS ROBERTO P. LOMBERT
Rua Mandaguaris, 1.197
CEP 17.600-060 Tupã, SP

Desafio lançado! Os "seres vivos" que toparem podem escrever para o endereço acima.

RESPOSTA DA GAME CHARADA Nº 93

Aí está a resposta da Game Charada da edição nº 93. Fácil, não? Os vencedores, do 1º ao 10º lugares, são: Carlos Alberto M. Nogueira, do Rio de Janeiro (RJ); Jackson Paulo de Oliveira, de Cabedelo (PB); Rudy Rafael dos Santos, de Joinville (SC); Marcos Renílson de Jesus, de Salvador (BA); Willian Hiroshi Shibayama, de Suzano (SP); Enrico Prates Cezário, de São Paulo (SP); Thiago José Branco, de Joinville (SC); Roberto Mammana, de São José dos Campos (SP); Rogério Tadao Suzuki, de Jundiaí (SP) e Anderson Keiti Abe, de Pinhais (PR).

Vire um animal no Mortal Kombat 3.

EDIÇÃO ESPECIAL

NAS BANCAS

Este é o mais completo guia já publicado no Brasil sobre o MK3.
Se você perder, o bicho vai pegar.

MEGA NET: Seu console plugado no mundo

Este papo é só pra você, felizardo, sortudo proprietário de um Mega Drive. Seu console agora pode passar e receber **fax**, acessar um **BBS chocante**, cheio de notícias, dicas e agitos. Ou ainda — essa é demais — comunicar-se com usuários da **Internet** de todo o mundo.

Enquanto você estava preocupado com as utilidades do "buraco" do Saturno, a Tec Toy, completamente na moita, passou a desenvolver um revolucionário acessório para transformar seu Mega num aparelho pra lá de necessário.

A invenção recebeu o nome de Mega Net e é muito parecida com um cartucho comum. A diferença é que, de dentro dele, sai um fio com um plugue de telefone na ponta. É pela linha telefônica que trafegam as informações e serviços do Mega Net. Basta colocar o acessório no console, conectar o plugue na tomada telefônica e... bem-vindo ao mundo da comunicação on-line.

Como foi 100% desenvolvido no Brasil, suas telas têm informações em português. É muito fácil de usar — mais simples do que mexer em configuração de game de futebol. E antes que você atole a gente com um monte de perguntas, aí vão as explicações para as dúvidas mais comuns que podem pintar.

Menu principal: até Internet!

O Mega Net é um cartucho que conecta seu console, pela linha telefônica, a um BBS da Tec Toy

Quando o Mega Net vai ser lançado e quanto custará? - O preço sugerido pela Tec Toy é de 80 reais. Ele já está à venda, mas por enquanto só nas lojas dos Estados de São Paulo e do Rio de Janeiro.

Por quê só em São Paulo e Rio? - Porque nesta fase de lançamento a Tec Toy só está preparada para atender as ligações originadas destes dois Estados. Brevemente os moradores de outros lugares do Brasil também poderão comprar e usar o Mega Net.

Para onde é encaminhada a ligação que eu faço com o Mega Net ? - A um poderoso computador na sede da Tec Toy, em São Paulo, onde ficam armazenadas todas as informações. É esse computador — chamado *servidor* — que realiza também a transmissão de mensagens eletrônicas. Quem entende um pouco de informática já deve ter sacado que o Mega Net é, na verdade, um BBS exclusivo dos usuários de Mega Drive.

O pessoal de casa não vai pegar no meu pé por usar a linha telefônica? - Não, a menos que você seja um usuário muito exagerado. O sistema só utiliza a linha telefônica quando é preciso mandar ou receber informações do servidor. Enquanto você está navegando as telas de opções, lendo ou redigindo um texto, por exemplo, a linha está livre para chamadas telefônicas normais.

Se o Mega Net é como um BBS, eu preciso pagar alguma mensalidade? - Sim. Ao comprar seu cartucho você tem que registrar uma senha. Nos 2 primeiros meses de uso o serviço é gratuito e, após este período, começa a ser cobrada uma mensalidade de 5 reais (ela dá direito a 30 ligações por mês). Há ainda o custo das ligações telefônicas, que será cobrado na conta do telefone. Para quem mora na cidade de São Paulo, a ligação é comum e seu custo é de 3 centavos por impulso (um minuto de ligação). Quem ligar de fora de São Paulo pagará o custo do interurbano, que é de 15 a 25 centavos por impulso/minuto.

Tela Mail (correio): escrever uma mensagem é fácil como digitar uma password, escolhendo as letras com o joystick

E se eu mandar uma mensagem para alguém no Japão, por exemplo, quanto vou pagar? - Se estiver mandando uma mensagem via Internet, tanto faz comunicar-se com o seu vizinho ou com alguém em outro país. O que você vai pagar é apenas o custo da ligação de sua casa até o servidor da Tec Toy. No caso do fax, porém, você está ligando para um número de telefone de outro país — e isso será cobrado na conta telefônica como um interurbano. Portanto, o lance é comunicar-se via Internet.

TUDO O QUE VOCÊ PODE FAZER COM O MEGA NET

Trocar mensagens eletrônicas com outros usuários do Mega Net e da Internet, a rede mundial de computadores. Você receberá um endereço eletrônico (e-mail) e, conhecendo os endereços de outras pessoas, poderá mandar mensagens para elas. Todo mundo que tem o Mega Net ou um computador com e-mail pode comunicar-se com você.

Mandar e receber fax. Neste caso, a comunicação é feita entre os números de telefone — o seu e o do lugar com que você estiver se comunicando. Não é preciso ter aparelho de fax: a mensagem aparece na tela do seu televisor.

Comunicar-se com a Tec Toy, mandando suas sugestões ou recebendo informações sobre o Sega Clube, dicas, promoções, recordes, lançamentos, novos jogos etc.

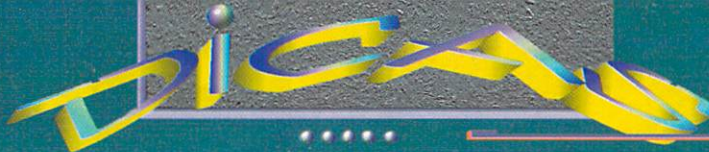
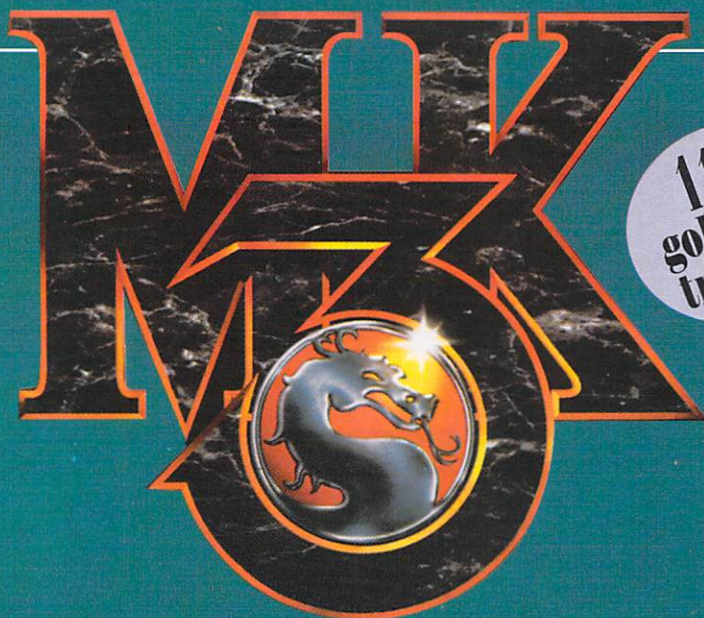
Acessar a lista de usuários Mega Net, que tem os endereços de outras pessoas ligadas ao sistema e seus assuntos de interesse. Assim você pode trocar idéias, informações ou dicas com outra pessoa sobre um jogo que os dois curtem, por exemplo.

Saber tudo o que rola na Internet, acessando um boletim de notícias com endereços quentes e coisas interessantes sobre ela.

Ler a Revista Eletrônica, um informativo sobre o mundo dos quadrinhos e dos RPGs. Feito em parceria com a Abril Jovem, a Revista trará o perfil dos heróis, dicas, novidades etc.

Saiba coisas interessantes sobre seus heróis

SATURNO TAMBÉM TERÁ O SEU SISTEMA

Os brasileiros foram os primeiros a ganhar um BBS exclusivo para consoles Sega. Os japoneses terão um sistema do gênero para o Saturno, mas só a partir 96. A conexão do console com a rede também será feita por meio de um cartucho especial, que será encaixado no misterioso "buraco" do Saturno. Vale lembrar que esta entrada serve, ainda, para um cartucho que expande a memória para salvar jogos e o cart Universal Adaptor (produto não licenciado pela Sega) que permite rodar CDs japoneses no console americano e vice-versa.

SNES / MEGA / PLAYSTATION / ARCADE / PC

Olha o MK3 mobilizando a galera aí, gente! Pois é, nossos destemidos leitores Jackson Santos e Carlos Krüeger, de Penha (SC), e Ramon Lima Costa de Aracati (CE), junto com nossos pilotos, liberaram esta batelada de golpes, códigos e dicas. Tudo INÉDITO! O que está na primeira parte da matéria serve para as três versões (Mega, SNES e Playstation). O que é específico para cada versão foi listado separadamente. Curta também alguns combos (seqüências sem defesa para o inimigo). Em MK3 existem dois tipos de combos: um utilizando só os botões e outro misturando botões com golpes especiais. Aqui apresentamos alguns que acertam de 2 Hit até 9 Hit. Treine o seu!!

ABREVIAÇÃO DOS BOTÕES DE COMANDO

RN = Run (corrida)
HP = High Punch (soco alto)
LP = Low Punch (soco baixo)
HK = High Kick (chute alto)
LK = Low Kick (chute baixo)
BL = Block (defesa)
Mercy - Este é o único comando que estamos repetindo, porque muita gente nos telefona perguntando. No último round, no momento em que o locutor manda liqüidar o rival (Finish Him/Her), você segura o Run, aperta ↓ ↓ ↓, e solta o Run. No Finish seguinte, você desfere o Animality.

Kano

Grab Shake - ↓ →, LP
Throw - no ar, BL
Fatality 2 - a dois passos, LP, LP, BL, BL, HK
Babality - → → ↓ ↓, LK
Stage Fatality - ↑ ↑ ←, LK
5 Hit - HP, HP, HK, LK, ← + HK
6 Hit - HP, HP, ↓ + LP, ↓ + HP, voadora, Knife Uppercut

Animality - perto, segure HP, BL, BL, BL

Shang Tsung

Morph em Kung Lao - RN, RN, BL, RN
5 Hit - LK, HP, HP, LP, ← + HK
7 Hit - Ground Fire, Uppercut, 3 Skullsfire

Liu Kang

7 Hit - HP, HP, BL, LK, LK, HK, LK
10 Hit - voadora, Air Fireball, Bicycle Kick, RN, HP, HP, BL, LK, LK, HK, LK

Kabal

7 Hit - LK, LK, HP, HP, ↓ + HP, voadora, Air Fireball
9 Hit - voadora, Ground Blade, LP, LP, LK, LK, HP, HP, ↓ + HP, Air Fireball

Cyrax

2 Hit - Ground Throw, então Jump Throw
7 Hit - HP, HP, HK, HP, HK, HK, ← + HK

Air Throw - com você no chão e o oponente no ar, ↓ →, BL, depois aperte LP para agarrar

Kung Lao

4 Hit - Spinning Shield, HP, voadora, Dive Kick
7 Hit - HP, LP, HP, LP, LK, LK, ← + HK

Stage Fatality - ↓ ↓ → →, LK

Nightwolf

Glow (reflete magia) - ← ← ←, HK
Babality - → ← → ←, LP
7 Hit - LK, HP, HP, LP, Hatchet Uppercut, Hatchet Uppercut, HK
8 Hit - HK, HK, HP, HP, LP, Hatchet Uppercut, HP, Arrow

Fatality 1 - perto, segure BL, ↑ ↑ ← →, BL

Sektor

Fatality 1 - a dois passos, LP, RN, RN, BL
Babality - ← ↓ ↓ ↓, HK
5 Hit - 2 Seekers Missile, Teleport, LP, Simple Missile
5 Hit' - HP, HP, HK, HK, ← + HK

Fatality 2 - de longe, → → → ←, BL

Sheeva

6 Hit - HP, HP, LP, → + HP, Fireball
7 Hit - HP, HP, LP, HK, HK, LK, ← + HK

Friendship - → → ↓ →, HP 2s.

Sindel

Air Fireball - ↓ →, LK
5 Hit - HK, HP, HP, LP, HK
6 Hit - HK, HP, HP, ↓ + HP, voadora, Air Fireball

Animality - a qualquer distância, → → ↑, HP

Sonya

Fatality 1 - no ar, segure BL + RN, ↑ ↑ ← ↓
4 Hit - HP, HP, LP, ← + HP
6 Hit - HK, HK, HP, HP, LP, HP, ← + HP

Fatality 2 - livre, ← → ↓ ↓, RN

Stryker

Babality - ↓ → → ←, HP
Stage Fatality - → ↑ ↑, HK
4 Hit - LK, HP, HP, LP
6 Hit - LK, HP, HP, LP, voadora, Baton Throw

Animality - a dois passos, RN, RN, RN, BL

Sub-Zero

Ice Shower Front - ↓ → ←, HP
Ice Shower Behind - ↓ ← →, HP
Ice Statue - ↓ ←, LP
Fatality 1 - perto, BL, BL, RN, BL, RN
Friendship - LK, RN RN ↑
Babality - ↓ ← ←, HK
5 Hit - HP, HP, LP, HK, ← + HK
6 Hit - HP, HP, LP, LK, HK, ↓ + HK

Fatality 2 - a dois passos, ← ← ↓ ←, RN

Smoke

Harpoon - ← ←, LP
Teleport Uppercut (pode ser no ar) - → →, LK
Invisibility - ↑ ↑, RN
Throw - no ar, BL
Fatality 2 - a dois passos, segure RN+ BL, ↓ ↓ → ↑
Animality - 2 pulos, ↓ → →, BL
Babality - ↓ ↓ ← ←, HK
Stage Fatality - → → ↓, LK
5 Hit - HP, HP, LK, HK, LP
9 Hit - voadora, Teleport Punch, HP, Spear, HP, HP, LK, HK, LP

Fatality 1 - bem longe, segure BL, ↑ ↑ → ↓

Friendship - RN, RN, RN, HK

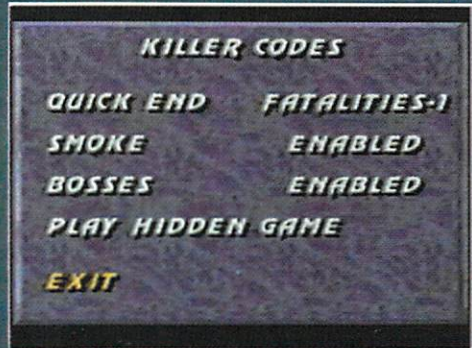
Jax

Fatality 1 - perto, segure BL, ↑ ↓ → ↑
5 Hit - HP, HP, BL, LP, ← + HP
8 Hit - HK, HK, ↓ + HP, HP, BL, LP, HP, ↓ + HP

Animality - perto, segure LP, → → ↓ →

MEGA

Truques específicos para a versão deste console.

KILLER CODES
QUICK END FATALITIES-1
SMOKE ENABLED
BOSSES ENABLED
PLAY HIDDEN GAME
EXIT

Killer Codes - na tela do menu, digite a senha C, →, A, ←, A, ↑, C, →, A, ←, A, ↑. Se funcionar você verá na tela a opção "Killer Codes". Selecionando este item você poderá ativar personagens como o Smoke, jogar com os mestres e brincar com o Galaga.

Secrets - na tela do menu ,faça B, A, ↓, ←, A, ↓, C, →, ↑, ↓. Se o código entrar você verá a opção "Secret" aparecer. Selecionando este item você terá opções como o Win Screen, o Kombat Zone e a regulagem de velocidade da partida.

Escolhendo Smoke - na tela do logo MK3, aperte A, B, B, A, ↓, A, B, B, A, ↓, ↑, ↑. Se der certo você ouvirá Shao Kahn anunciar "Smoke".

Kombat Kodes

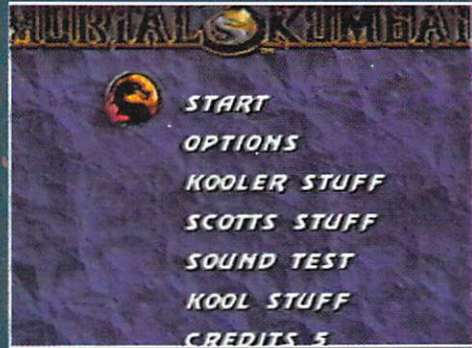
667 000 - tempo desativado
707 000 - player 1 com 25% da energia
000 707 - player 2 com 25% da energia

Cheat Menu - na tela de menu, faça a seqüência A, C, ↑, B, ↑, B, A, ↓. Você terá acesso ao Sound Test, Seleção de créditos e itens da BioScreen.

Tournament Mode - na tela do menu, segure os botões A + B + C e aperte Start. Você acionará o Endurance, modo de luta parecido ao Tournament de MK2.

Smoke Morph - transforme Shang Tsung em Smoke com a seqüência ←, ← e soco fraco (LP). Este movimento só é válido quando o Smoke estiver ativado pela dica anterior.

SNES

Truques específicos para a versão deste console.

Tudo de uma vez - você verá a seguir comandos para acionar as telas especiais Kooler Stuff, Kool Stuff, Scott's Stuff e Sound Test. Se preferir, faça todos os comandos na tela indicada e acione tudo de uma vez.

Controle Motaro

Com este código você poderá jogar com Motaro. Também acessará uma lista de "Kooler Stuff", que permite ajustar opções como Run ilimitado, Randper Kombat, Dark Fighting e Hyper Fighting (nesta opção, a velocidade do jogo fica animal!). Na tela de Start/Options, digite a seqüência: Select, A, B, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑ (não use os botões L e R). Após a seqüência, a tela "Kooler Things" poderá ser acessada.

Golpes de Motaro

Fireball - → ↓ ←, HP
Teleport - ↓, ↑
Grab Slam - → →, LP
Tail Sweep - ← + LK

Jogue com Shao Kahn

Este código permite escolher Shao Kahn e ativa o menu "Scott's Stuff". Nesse menu você poderá configurar arremessos, bloqueios, combos e uma série de outras opções. Na tela do Start/Options, digite X, B, A, Y, ↑, ←, ↓, →, ↓ (não use os botões L e R). Depois do código será possível acessar o "Scott's Stuff".

Golpes de Shao Kahn

Hammer - ← ← →, HP
Shoulder Ram - → →, LP
Knee Uppercut - → →, HP
Taunt - ↓ ↓, LK
Laugh - ↓ ↓, LK
Fireball - ← ← →, LP

Controle Smoke

Na tela do copyright com fundo cinza, segure o ← + botão A. Na próxima tela, a da Williams, ← + botão B. E na tela em que aparece a mensagem "There is No Knowledge..." segure os botões X e Y. Se o truque funcionou, na próxima tela do "MK3", Smoke deverá caminhar na frente do logo.

Sound Test - na tela Start/Options digite os botões A, Y, B, X.

Kool Stuff - na tela Start/Options aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, → A, B, A. Se o código entrar você ouvirá as risadas de Shao Kahn. Com esta opção você poderá mudar fatores como o tempo do Fatality, tempo da batalha, escolha de cenário e até jogar o velho Galaga.

Random Select - na tela de seleção de personagens, pressione ↑ + Start.

Stealth Select (Escolha fantasma) - na tela de escolha dos personagens, gire uma volta completa do direcional (→ ↓ ← ↑ →) e aperte Select. Com este código, o adversário não poderá ver o personagem que você escolheu. O código é bastante difícil de se executar, pois é preciso ser super-rápido!

Tournament Mode - para jogar no modo Tournament como em MK2, segure os botões L e R do controle 1 e escolha a opção Start, na tela Start/Options.

Troque de personagem no meio luta - você está lutando e percebeu que vai perder? Troque de lutador: aperte Start no controle em que você não está jogando, para pausar a luta. Agora aperte o Start do seu controle e você poderá selecionar outro personagem.

Kombat Kode - Códigos exclusivos para o Super NES. Um deles é o Tournament Kode: agora você poderá montar times de oito personagens contra oito!

989 898 - Tournament Kode
012 012 - Sem tempo, Health Recovery
432 234 - Sem tempo, Limited Damage
120 120 - Créditos após a luta
221 557 - Ativa ganchos que atravessam o rival teto acima
944 944 - Um round, um botão para cada Fatality
499 499 - Mistério
191 191 - Turbo Mode

One Button Fatalities - problemas para detonar os fatalities? Entre com o Kombat Kode 944 944 e veja os respectivos botões:

Botão B: Fatality de perto
Botão Y: Fatality de longe
Botão A: Friendship
Botão X: Animality
Botão R: Babality
Botão L: Stage Fatality

PLAYSTATION

Truques específicos para a versão CD do PlayStation.

Ultimate Kombat Kode (UKK) /Smoke - Através do UKK você poderá selecionar Smoke. Veja como fazer: primeiro ligue o seu console. Espere pela tela do "Prepare for Kombat". No momento em que essa tela for embora, rotacione o direcional no sentido horário (→ ↓ ← ↑ →) vezes. Se você fizer certo, a tela do UKK aparecerá. Seja rápido, pois você terá apenas 10 segundos para entrar com o Código do Smoke: 010 696. Confira na tabela como pôr o código:

QUADRINHO	SÍMBOLO	BOTÕES
1	Dragão	L1 (0 vezes)
2	MK	R1 (1 vez)
3	Dragão	Quadrado (0)
4	Goro	Triângulo (6)
5	Caveira	Círculo (9)
6	Goro	X (6)

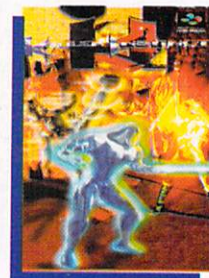
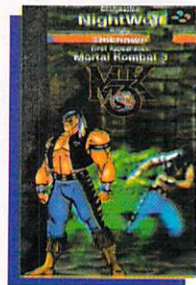
Cheat Mode - ste tipo de código levará você direto para uma tela secreta de opções com vários ajustes para escolher. Entre as opções existe uma em que você poderá ativar o Smoke sem precisar usar o UKK. Veja como é simples: ligue o console e espere passar a tela do "Prepare for Kombat". Então, durante a tela de apresentação ou na tela de copyright, faça os seguintes códigos no controle 1 ou no 2: **botões X, Círculo, Triângulo, R1, R1, R2, R2, R1, R1.** Se o código entrar, você ouvirá o desafio de Shao Kahn: "You'll Never Win". Aperte o Start e vá para a tela onde está escrito Kombat. Nela, basta apertar ↑ e, no lugar de Kombat, você verá uma interrogação. Aperte Start e veja as opções:

Free Play On/Off
Smoke On/Off
Fatality Time On/Off
Level Select On/Off
1 Round Match On/Off
1 Hit Death On/Off

Smoke Morph - O movimento para transformar Shang Tsung em Smoke só funciona com o UKK ou o Cheat Mode ligados. Comando: ← ← ↓, LK

KOMBAT KODES

Veja como acionar os códigos, em todas as versões.

Player 1 (Botões LP, BL, LK)
Player 2 (Botões LP, BL, LK)
Dragão = 0 toques
MK = 1 toque no botão
Yin Yang = 2 toques
"3" = 3 toques
"?" = 4 toques
Raio = 5 toques
Goro = 6 toques ou ↑ + 4 toques
Raiden = 7 toques ou ↑ + 3 toques
Shao Kahn = 8 toques ou ↑ + 2 toques
Caveira = 9 toques ou ↑ + 1 toques

Tekken

119 golpes

Matéria muito quente, especial pra quem já teve o gostinho de jogar este espetacular game de luta, no fliperama ou no Playstation. Você curte aqui todos os Special Moves para o Tekken. Alguns deles chegam a tirar até 70% da energia de seu rival.

Dê uma boa lida na legenda para entender os comandos. Note que em alguns golpes há os números 1, 2, 3 ou 4. Eles indicam golpes que podem ser encadeados, formando um combo. Por exemplo: os golpes nº 1 podem ser seguidos de um nº 2, que pode emendar num 3 e depois um 4. Sacou? Treine e desbunde .

CONFIGURAÇÃO

△ **- LP -** Soco esquerdo

○ **- RP -** Soco direito

□ **- LK -** Chute esquerdo

X **- RK -** Chute direito

Kazuya Mishima

Holding Kicks - RP + RK
Hip Throw - LP + LK
Headbutt - →→ + LP + RP
Hit Combo - →→ + RP, LP, RP, RP, LK, RK, RK, LP, RP, LP
Ground Hit - ↗ + RP + RK

Marshall Law

Run-up Smash - LP + LK
Head Blow - RP + RK
Knee Slam - LK + RK
Indefensável - ↙ + LP + RK
Cancelar indefensável - ↑↑
Hit Combo - ↘ + LP, RP, RP, LP, LK, LK, LK, RK, LK, RK

Paul Phoenix

Shoulder Throw - LP + LK
Flipover - ← + LP + LP
Arm Snapper - RP + RK
Hit Combo - LP, RP, LK, RP, LP, RP, LP, RK, RP, LP
Powwer Shove - →→ + LP + RP

Michelle Chan

Slam - LP + LK
Leg Hook Slam - RP + RK
Hard Uppercut - ↘ , RP, LP
Hit Combo - LP, RP, RP, LP, LK, LK, LK, RK, RK, LP
Indefensável - ←←← e segure até levantar a perna , LP
Ground Hi t - ↗ LK + RK

Back Slam - RP, ←, LP + RP

Yoshimitsu

Flying Slam - LP + LK
Sword Butt - RP + RK
Hit Combo - LP, RP, LP, RK, RK, RK, RK, LP, LP, LP
Indefensável 1 - ↙ + LP
Indefensável 2 - ←← + LP

Ground Hit - ↗ + RK + LK

King

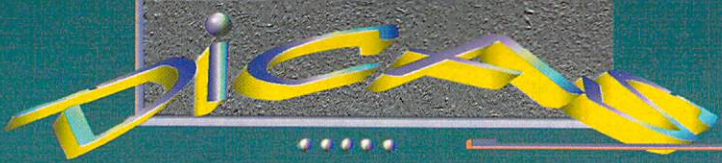
Knee Bash - LP, LK
Suplex - LP + RK
Piledriver - ↓ ↘ → LP
Piledriver 2 - ↙ → LP + RP
Scissor Flip - ↘ LK + RK
DDT - ↙↙ LP + RP
Giant Swing - → ← ↙↓↘→ + LP
Ground Hit - ↗ RP + RK
Ground Hit 2 - ↗ LK + RK

Hit Combo - LP, RP, LP, LP, RP, RK, RK, RK, RK, LP, RK

Nina Williams

Arm Throw - LP + LK
Overhead toss - → + LP + LK
Flip Toss - RP + RK
Elbow Strike - ↘↘ +LP
Chin Bash - ↓↘→ + LP + RP 1
Scissors Snap - 2, LK, RK, LK, LP + RP
Arm Snap - 2, LP, LK, RPLP, 3
Fall Arm Snap - 4 RP, LP, LK, RK, LP + RP
Dual Arm Snap - LK, LP, RK, LP + RP, LP + RP
Hit Combo - LP, RP, LP, RP, LK, LK, RP, LP, RP, RP
Indefensável - ↙ +LP + RP
Cancelar indefensável - ↑↑

Jack

Fall Atop - LP + LK
Body Slam - RP + RK
B-Break - ↓ ↘ → + RP
Piledriver - ← ↙↓ + LP
Head Cracker - ↙ → + LP + RP
Hit Combo - ↓ + RP, LP, LP, LP, RP, LP, RP, LP, RP + LP, LP + RP
Indefensável - ← ↙ (360º no sentido anti-horário por 5 vezes), RP
Ground Hit - ↗ +LK + RK

ARCADE / PLAYSTATION

OS SUBCHEFES

Lembre-se que para poder escolher os subchefes na tela de seleção é preciso vencê-los primeiro.

Heihachi Mishima

Piledriver - RP + RK
Super Noogie - LP + LK
Headbutt - →→LP + RP
Hit Combo - →→ + RP, LP, RP, RP, LK, RK, RK, LP, RP, LP

Ground Hit - ↗ + RP, LK

Wang

Spin Slam - LP + LK
Back Smack - RP + RK
Back Slam - RP, ←, RP + LP
Hit Combo - RP, LP, LP, RP, LK, LK, LK, RK, RK, LP
Ground Hit - ↗ + LK + RK

Armor King

Knee Bash - LP + LK
Suplex - RP + RK
Piledriver - ↓ ↘ → +LP
Piledriver 2 - ↙ → + LP + RP
Scissor Flip - ↘ +LK + RK
DDT - ↙↙ + LP + RP
Giant Swing - → ← ↙ ↓ ↘ → + LP
Ground Hit - ↗ + RP + RK
Ground Hit 2 - ↗ + LK + RK
Hit Combo - LP, RP, LP, LP, RP, RK, RK, RK, RK, LP, RK

Kunimitsu

Flying Slam - LP + LK
Knife Stab - RP + RK
Hit Combo - LP, RP, LP, RK, RK, RK, RK, LP, LP, LP

P. Jack

Fall Atop - LP + LK
Slam - RP + RK
B-Break - ↓↘→ + RP
Piledriver - ←↙↓ + LP
Head Cracker - ↙→ + RP + LP
Hit Combo - ↓ + RP, LP, LP, LP, RP, LP, RP, LP, LP + RP, LP + RP
Indefensável - ← ↙ (360º sentido anti-horário 5 vezes), RP
Ground Hit - ↗ + LP + RK

Anna Williams

Arm Throw - LP + LK
Flip Toss - RP + RK
Overhead Toss - → +LP + LK
Elbow Strike - ↘↘ +LP
Chin Bash - ↓ ↘ → +LP + RP 1
Scissors Snap - 2 , LK, RK, LK, LP + RP
Arm Snap - 2 LP, LK, RP, LP, 3
Fall Arm Snap - 4 RP, LP, LK, RK, LP + RP
Dual Arm Snap - 4 LK, LP, RK, LP + RP, LP + RP
Hit Combo - LP, RP, LP, RP, LK, LK, RP, LP, RP, RP
Indefensável - ↙ +LP + RP
Cancelar indefensável - ↑↑

Lee

Neck Throw - LP + LK
Head Blow- RP + RK
Knee Slam - →→ + RK + LK
Hit Combo - ↘ + LP, RP, RP, LP, LK, LK, LK, RK, LK, RK
Indefensável - ↙ + LP + RP
Cancelar indefensável - ↑↑

Kuma

Fall Atop - LP + LK
Headbutt - → + RP + RK
Bear Hug - RP + RK
Hit Combo - ↓ + RP, LP, LP, LP, RP, LP, RP, LP, LP + RP, LP + RP
Ground Hit - ↗ +LK + RK

Ganryu

Slam - LP + LK
Shoulder Toss - RP + RK
Overheah Toss - ← + RP + RK
Super Slaps - → + LP, RP, LP, RP, LP, RP, LP, RP
Ground Hit - ↗ + RK + LK
Ground Hit 2 - ↓ + RK

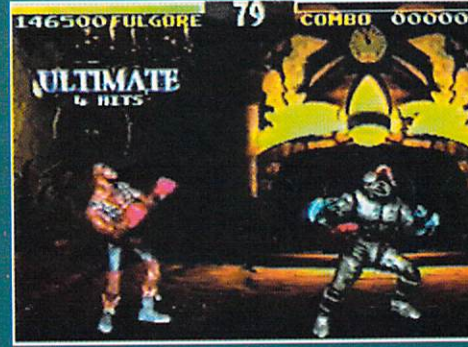
Killer Instinct

22 manhas

SNES

Publicamos aqui dicas de queimar os joysticks no animalesco Killer Instinct. A maioria foi enviada por leitores espertíssimos. Todas foram testadas e arrematadas por nossos pilotos. Use e abuse!

Todos os Ultimates - estas vieram dos irmãos Alexandre e Leandro Hideo Minamoto, de São Paulo (SP). Os golpes devem ser dados quando a barra de energia do adversário estiver piscando no vermelho. É só entrar com um combo qualquer e finalizar com os seguintes movimentos.

T.J.Combo - → ↘ ↓ ↙ ← + chute médio

Sabrewolf - ↙ ↓ ↘ → + soco forte

Riptor - ← ↙ ↓ ↘ → + soco fraco

Orchid - → ↘ ↓ ↙ ← + chute médio

Chief Thunder - → ↘ ↓ ↙ ← + soco médio

Jago - ← ↙ ↓ ↘ → + soco forte

Glacius - → ↘ ↓ ↙ ← + soco fraco

Fulgore - → ↘ ↓ ↙ ← + soco médio

Spinal - → ↘ ↓ ↙ ← + soco fraco

Cinder - → ↘ ↓ ↙ ← + chute médio

No Breaker - truque dos leitores Jackson L. Santos e Carlos C. Krueger, de Penha (SC). Dá para fazer combos, sem correr o risco de serem anulados. Escolha seu lutador e, quando aparecer a tela "Match Screen", segure ↓ mais qualquer botão de soco ou chute e aperte Start. Se funcionar você ouvirá um "No Breaker". A dica serve para 2 players também.

Para turbinar com diversas velocidades - você pode escolher a velocidade do jogo de 1 a 5, em ordem crescente. A 5 é pauleira pura! Os movimentos são feitos na tela Match Screen.

1 - ← + os 3 botões de chute
2 - Velocidade normal do jogo
3 - → + os três botões de soco
4 - → + os três botões de chute
5 - ← + os três botões de soco

Escolha de cenários - A dica é da mesma dupla e só serve para 2 jogadores. Os comandos são feitos antes da escolha dos personagens; por isso, mantenha o quadro no personagem escolhido, segure o comando e depois aperte os botões indicados, sempre nos dois controles.

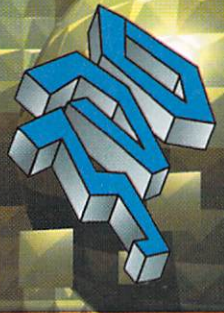
Cenário de gelo - Segure ↑ + soco forte.
Cenário do carro - Segure ↓ + chute fraco.
Glacius - Segure ↑ + soco fraco.
Cinder - Segure ↑ + chute forte.
Orchid - Segure ↑ + chute médio

Riptor - segure ↓ + soco médio.

Fulgore - segure ↓ + chute forte.

Spinal - segure ↑ + chute fraco.

Eyedol - segure ↓ + soco forte.

Sabrewolf - segure ↓ + chute médio.

DAEDALUS ENCOUNTER
Mechaddeus/ Panasonic

Espacial/Interativo
1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

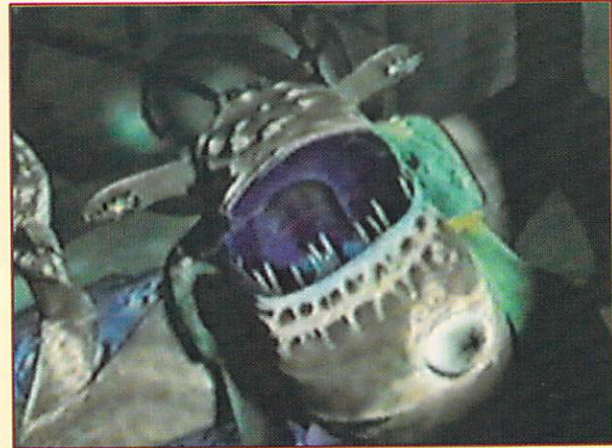
O game é longo, garante boa diversão e você pode salvar. Mas tem um sério porém: só dá para jogar uma vez, pois o desafio não muda

COMANDOS

X	Menu principal
A	Selecionar itens/Navegar
C	Usar itens
L, R ou Direcional	Navegar

No ano de 2135, você é Casey, um pequeno robô-nave, viajando no espaço com uma dupla do serviço espacial de resgate. Este é o mote de Daedalus (leia Dédalus), uma aventura interativa que ocupa 4 CDs e tem visual do além. Você realmente controla um filme. Apesar de muito bom, o game é só para dar umas viajadas: falta ação. Você deve seguir ordens ditadas por Zac e Annie. Quem não sabe inglês não conseguirá jogar.

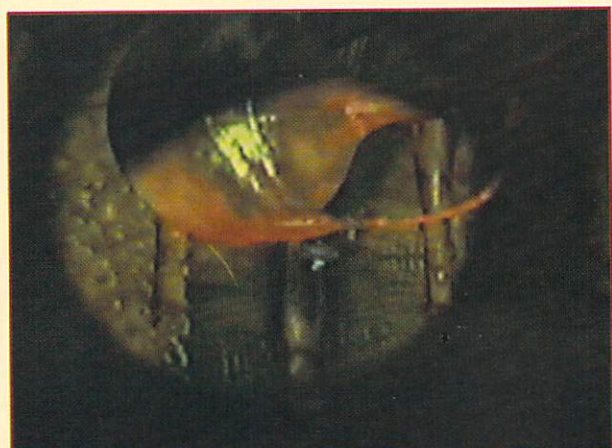
MISSÃO ALIEN

A trama rola numa nave alienígena, contra a qual a sua se choca. Os três personagens devem explorar o lugar.

Primeiro alien, primeiro susto. Para vê-lo, Annie pedirá que você use a lanterna

Este é o primeiro quebra-cuca. Clique os globinhos aleatoriamente, até ativar o mecanismo de energia e reabilitar seus amigos

Annie e Zac se aventuram a "caminhar" no espaço

O MENU DE CASEY

1- Comunicação interativa. Sim/Não
2 - Analisar objetos
3 - Armazenar dados analisados
4 - Pegar objetos
5 - Lanterna
6 - Laser. Você deve usar as cores conforme indicação verbal
7- Checar Casey
8 - Testar capacidades de Casey
9 - Lançar Casey para exploração
10 - Propulsão de Casey

Repare na perfeição das texturas das paredes da nave

PENSE

OUÇA

A NOVA TOCA O QUE VOCÊ QUER

no I • Nº 00.001 • Av. Megabit, 32

üestrado

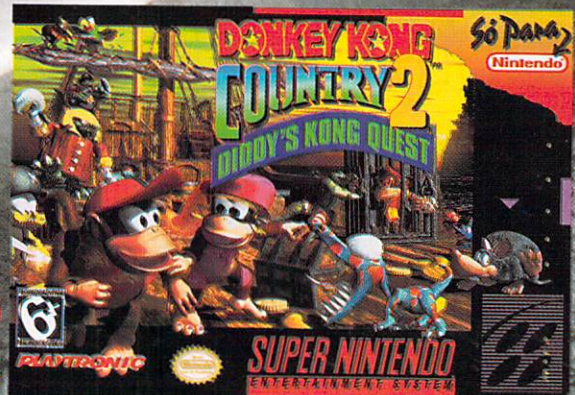
cia não pode ajudar.

Na noite de 4 de dezembro, **Donkey Kong**, o famoso personagem de vídeo game, foi seqüestrado. Pela brutalidade com que o crime foi cometido, suspeita-se da terrível gang dos Kremlings.

Com a polícia fora do caso, a vida daquele macaco está em suas mãos. Neste game, você vai ser o Diddy Kong e, com a ajuda da sua namorada Dixie, tem que encarar uma floresta assombrada, um pântano traiçoeiro e outras surpresas em mais de 100 telas incríveis. Donkey Kong Country 2. Se você conseguir resolver este caso, já tem emprego garantido no FBI.

game, seqüestrado na noite de ontem

game de maior sucesso

do Macacos". Terminado o filme ele resolveu ouvir um disco de sua banda favorita, os Monkeys. Nesse instante, sua casa foi invadida por elementos desconhecidos, que o seqüestraram a troco de banana.

F-1 LIVE INFORMATION
Sega Sports

Corrida - 1 jogador
CD Japonês

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O game é gostoso de jogar, mas fica devendo outras opções de carros, pistas e um modo de campeonato

COMANDOS

Sugerimos a configuração A

A ou C	Freia
B	Acelera
X e Y	Muda a visão (dentro ou atrás do carro)
Y	Ativa e desativa TV (apenas no modo Grand Prix)
L	Reduz as marchas
R	Aumenta as marchas

Opções

Você escolhe: são três níveis de dificuldade, quatro configurações do joystick e os recordes dos circuitos. O mais legal é que aparecem os tempos totais das voltas e os parciais de alguns trechos, exatamente como na F1

★Para ganhar é fundamental uma boa tática de box. Fique de olho nos concorrentes e entre na hora certa

F1-LIVE INFORMATION

Well, a temporada acabou, Schumacher é bicampeão e enquanto o campeonato de 96 não começa, experimente este game. É o primeiro da categoria para o Saturno e recebeu o selo da FOCA, a Associação dos Construtores de F1. O CD é baseado no campeonato de 95 e traz apenas os melhores carros. Os circuitos ficaram bem realistas, mas faltou aquela sensação de velocidade do Daytona USA. A novidade, como o nome diz, é a transmissão de TV com comentários ao vivo, em japonês.

CARROS E PISTAS

São poucas máquinas, mas as melhores: Williams (com Damon Hill), McLaren (de Mika Hakkinen), Tyrrell (de Ukyo Katayama), mais a Ferrari de Jean Alesi e a Benetton de Schumacher. Nos circuitos, você roda apenas em três dos oficiais: Monte Carlo, Suzuka e Hockenheim, além de três criados pela Sega.

A animação de abertura mostra a Ferrari de Alesi numa seqüência babante. É o melhor carro

O circuito de Monte Carlo ficou muito realista. Dá até para pensar em pódio com o Príncipe

Ajuste a inclinação dos spoilers usando o Direcional e o C. No ajuste 1, o carro fica rápido nas retas e instável. Na 5, inverte tudo

As batidas não amassam seu carro, mas interferem na estabilidade. No canto direito fica a tela da TV

Depois da vitória, rola a imagem da volta do vencedor. Cadê o meu champanhe?

MODOS DE JOGO

Grand Prix - Você escolhe um dos seis carros, o tipo de câmbio e um dos circuitos oficiais. Dá pra ajustar os spoilers, escolher pneus e volume de combustível (até 200 litros). Não há Qualify, os GPs duram oito voltas e você sempre larga em último (24º). Aperte Y para acionar a transmissão de TV.

Original - Modo parecido com Grand Prix, mas traz as três pistas da Sega (Novice, Advanced e Expert) e não oferece a narração da TV. Os ajustes no carro e o esquema de corrida são os mesmos.

Time Attack - Todos os carros e as 6 pistas à disposição. Você não ajusta sua máquina e pilota sozinho nas pistas. Ótimo para conhecer os segredos de cada circuito.

RAYMAN
Ubi Soft

Aventura - 1 jogador

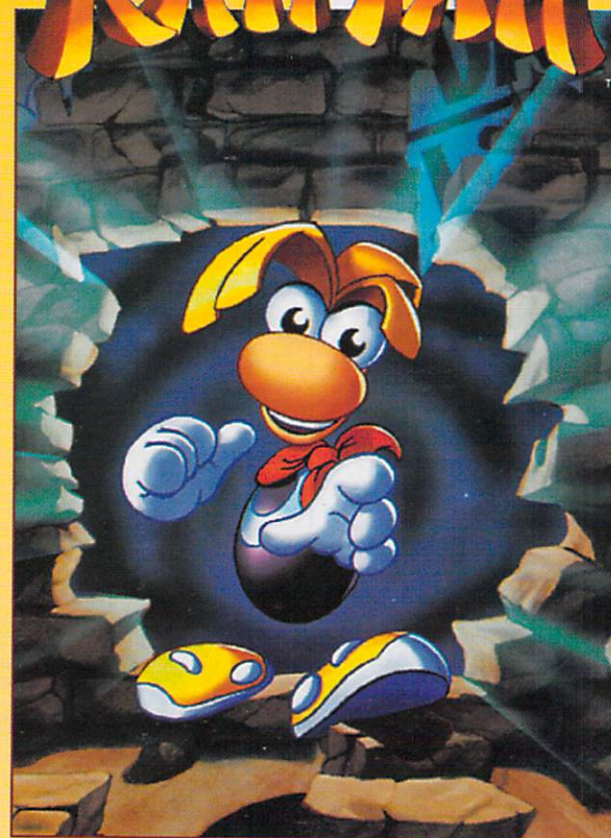
GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Um game com o clima de Astal, só para encher os olhos. Faltou emoção e criatividade.

COMANDOS

A	Faz careta/Helicóptero
B	Ataque
B segurado	Ataque mais forte
C	Pulo
L e R	Rasteja

★ **Salve o jogo no mapa principal após cumprir cada mundo. Basta ir até o chapéu mágico**

★ **O CD tem 6 mundos, cada um com duas ou mais telas. E você pode escolher a ordem em que quer jogar**

Um show de paisagens suaves, embalado com músicas viajantes. Quer mais? Sons cristalinos, como cachoeiras e pequenos insetos zumbindo. Este é o clima de Rayman, game que tem o pique dos contos de fada, tipo Astal. A Ubi Soft resolveu investir na beleza dos gráficos para explorar a capacidade do console. O jogo não é o máximo, mas acaba pegando a gente pelo visual, que é de babar!

Os Electoons estão nessas jaulas. A cada fase você deve encontrar seis delas

Você começa sem nenhum poder. Mas ao encontrar Betilla pela primeira vez já ganha o soco para libertar os amigos

Poderes mágicos

Rayman é o guardião de um reino fabuloso. A harmonia deste mundo reside no Great Protoon e nos Electoons que giram ao seu redor. Mister Dark roubou o Great Protoon e prendeu os Electoons. Para salvar os amigos e restabelecer a paz, Rayman vai ganhar habilidades da fada Betilla conforme for avançando nas fases. Ele ganha soco, capacidade de segurar-se, de correr e também a de voar, transformando seus cabelos em hélice. A mecânica do jogo não oferece novidades: dar longos passeios pela fase, encarar inimigos e papar vidas ou itens.

Esta fruta é superútil e aparece sempre. Use-a para pular, jogar nos inimigos, andar sobre a água...

Na terceira fase você vai ganhar uma planta para poder fugir da água. Para usá-la, aperte ↑ + A

Pegue as bolas azuis que aparecem. Você as dá para o cara de cartola, em troca de fases de bônus

Depois de derrotar o pernilongo, ele se tornará amigo e vai lhe dar carona na fase seguinte

KOLIBRI

KOLIBRI
Sega

Aventura - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●○○
DIVERSÃO	●●●○○
JOGABILIDADE	●●●●○
ORIGINALIDADE	●●●●○

O jogo tem 19 fases e, apesar de caprichadas, elas acabam cansando um pouco, pois o visual não muda muito. Mas o game tem os melhores gráficos já vistos no 32X

COMANDOS

A	Tiro especial
B	Tiro normal
C	Voadinha

★ **Jogando em dupla, cada um controla um colibri, simultaneamente**

Dez para o acessório 32X da Sega. O cart Kolibri, desenvolvido pela própria Sega, está simplesmente fascinante! O jogo é um verdadeiro delírio, uma viagem ao Jardim do Éden nas asas do pequeno e encantador beija-flor. Seguindo a linha ecológica de Ecco, The Dolphin, Kolibri arrasa nos cenários maravilhosamente desenhados. São 41 trilhas sonoras, mais os ruídos típicos da mata para dar o clima. Jogar Kolibri descansa os olhos e passar as fases exige manobras espertas e tiros certeiros. Não deixe de curtir.

Bonito e simples

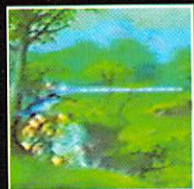
Kolibri segue bem o estilo de Ecco. Percorra as fases destruindo os insetos e outros bichos até chegar ao final da tela, indicado por setas. Os tiros têm até três níveis,ou seja, pegando 2 ou 3, a força deles aumenta. Confira as primeiras etapas do jogo, com as passwords por fase.

Os Tiros

As bolhas liberadas pelos cristais têm tiros diferentes. Veja os efeitos de cada um.

Bolha com metade amarela

Bolha com um círculo dentro

Bolha com um risco cinza

Bolha com bolinha vermelha

Bolha com pirâmide

Bolha vermelha

Bolha com bolinha cinza

Equilíbrio Desfeito

Escondido no fundo da Terra, um antigo cristal energiza e dá forças aos organismos vivos do planeta. O cristal veio de uma explosão no universo há muito tempo. Mas na mesma explosão um cristal negro surgiu e ficou vagando pelo espaço até que, um dia, atingiu a Terra. Todas as formas de vida começaram a sentir o mal e a força do cristal do bem precisava sobreviver. Um beija-flor foi escolhido para armazenar o poder que restava do cristal da vida e assim Kolibri passou a ter a missão de combater o mal.

Warnin Signs - RQYZHFDM

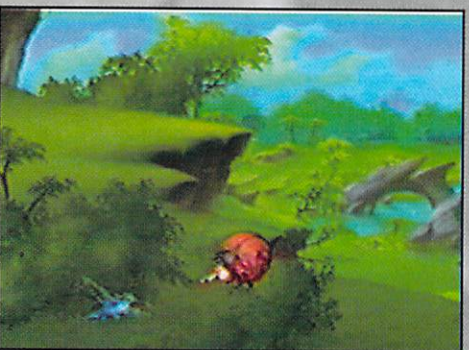
Kolibri deve encontrar esta flor e sugar seu néctar para ganhar o poder do cristal e iniciar o game

Rescue - RYJJPTDP

Sempre que se deparar com um cristal, fique ligado: ele deverá soltar várias bolinhas. Cada uma é um tipo de tiro

Este globo, representado por quatro pequenos beija-flores ao redor do Kolibri, é sua energia. Pape todos que pintarem na sua frente

Eruption - GLRPPTDW

Repare no pólen que sai das flores azuis: quanto mais você conseguir sugar, mais energia conseguirá repor

Ueba! Hora da colheita. Atire neste enorme vespão e você ganhará todos os tiros que quiser. É só escolher

Infestation - WJPQRTDK

O tiro em formato de círculo é o mais forte, pois acaba com todos os inimigos que se atreverem ficar na sua frente

Expiry - ZMXRTTDG

Catarátas do Niágara? Não! Mas quase... Passe pela cachoeira e prossiga até o final da tela à esquerda...

... para pegar este item. Éste é mais um tiro especial e só com ele você conseguirá quebrar paredes

Mais um item interessante para o Kolibri: este círculo azulado transparente dá muita rapidez e agilidade de vôo ao pássaro

Desça batido pela cachoeira. Mas cuidado: nesta parte há uma forte corrente de ar que pode levá-lo direto à boca do sapo. Coach!

O visual é arrasador em várias cenas: saque só a profundidade nesta caverna. Merecia até um Oscar

Metastasis - KWKGLFDR

Nesta fase, a tela se move em scrool horizontal e você deve seguir a direção dela. Parece fácil, mas exige muita habilidade

New Infection - ZDWPHZCH

Se o camaleão te pegar, aperte várias vezes o botão C para tentar escapar. Sejá rápido porque nem sempre dá certo

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS-THE MOVIE
Banpresto

Ação - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●
DIVERSÃO	●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Mais divertido para debulhar que a versão para SNES, porque você controla os Zords. O desafio continua mole demais.

COMANDOS

A	Ataque especial
B	Ataque normal/ Jogar o inimigo (para agarrá-lo, bastar encostar)
B repetidamente	Seqüência de ataques variados
Segure B e solte	Golpe especial
C	Pulo/ Defesa
C e depois B	Ataque aéreo
Correndo, C e depois B	Voadora

Os Power Rangers atacam no Mega, com o game do filme. A versão para o console Sega veio diferente da que rola no SNES. Mas fique sabendo que a espera valeu a pena, pois esta versão é mais legal. Ao invés de ter que se transformar num Power, você já começa como um dos heróis e usa os Zords para enfrentar os chefes. É mole? Como a união faz a força, dá para chamar um amigo para debulhar Ivan Ooze a quatro mãos. Indispensável para os fãs!

O COMEÇO DE TUDO

Há muito tempo, Zordon, um ser interdimensional, chegou à cidade de Angel Grove para combater o mal. Ele e Alpha 5, seu fiel assistente, escolheram seis jovens como seus representantes. Agora eles têm a habilidade de se transformar em super-heróis ou, em caso de emergência, chamar a ajuda dos enormes robôs Zords. Ao ataque!

ENERGIA E TEMPO CONTADOS

O game tem três níveis de dificuldade e seis fases. Você começa com 4 vidas e tem 3 barras de energia para perder em cada uma: primeiro uma azul, depois amarela e vermelha. As fases se dividem em partes com tempo limitado. Se o relógio zera, e você ainda não acabou com os oponentes do lugar, sua energia começa a diminuir mesmo que você não seja atacado. Pegue sempre as moedas que dão pontos, energia e Continues.

Na rua, preste atenção aos sons de buzina, pois se for atropelado, você perde energia

Destrua a pedra e entre na caverna. Mais para a frente, aparecerá outra pedra idêntica. Estoure-a e entre

Se a coisa ficar preta, apele para o Golpe Especial. O uso é ilimitado, apesar de gastar mais energia

Antes dos chefes, pinta a tela de seleção de Zords. Neste caso, você escolhe entre o Ninja Megazord ou o Falconzord

FINAL

A luta é contra Ivan Ecto M. Não tem segredo: agarre-o e jogue-o no chão algumas vezes. O pior é que antes da derrota, o covarde foge. Será que vai pintar continuação?

NBA LIVE 96

Já havia algum tempo que a EA Sports não lançava um cart de basquete para Mega e SNES. A espera acabou, mas o novo game não é lá essas coisas, pois traz uma visão de jogo em diagonal que não deu muito certo. NBA Live 96 vem com algumas novidades táticas e visuais. Também há novas opções e os 29 times da NBA estão com formação e estatísticas atualizadas. Um cart só para fãs da NBA ou colecionadores.

NBA LIVE 96
EA Sports

Basquete - 1 a 5 jogadores (com adaptador)

MEGA

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

SNES

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Bom jogo e... só! A série NBA já foi mais feliz em outros carts. O novo plano de imagem e a movimentação dos jogadores não estão legais!

★ **Em qualquer momento do jogo, você pode curtir o Replay e ver os últimos segundos de vários ângulos**

★ **Em Strategy Menu você define o posicionamento de sua equipe no ataque e na defesa**

MODOS DE JOGO

São três: Exhibition, Season e Playoff. No Exhibition rolam partidas simples entre duas equipes quaisquer. É único modo onde pode-se jogar com um "Dream Team", escalado por você com qualquer jogador de todos os times disponíveis (na tela Custom Teams). Season é o próprio campeonato completo da NBA. Playoff é uma semifinal do campeonato da NBA. Mas aqui você pode antecipá-lo com os times de sua escolha.

CESTOS DE OPÇÕES

É o que mais há neste cart. Você escolhe as regras dos jogos no Set Rules Menu. Em Style você define o grau de realismo do jogo: Arcade (um estilo mais livre, sem muito rigor), Simulation (absolutamente real) e Custom (o seu estilo, com as regras que você definiu no Set Rules Menu).

Também dá para configurar a dificuldade (3 níveis), o tempo dos Quarters (3, 5, 8 ou 12 minutos) e mexer em características de sons e efeitos. De quebra ainda pode-se configurar o arremesso no Shot Control: fique com Player (exige boa combinação de distância, ângulo e força) ou CPU (valem os atributos reais de cada jogador da NBA). Outra opção é a CPU que, quando ligada, incrementa a equipe que está perdendo com as porcentagens das estatísticas dela no campeonato real.

Todas as telas de seleções e opções têm esse fundo bonito

Durante os arremessos surge esta "mira". Aperte A para fazer a bola parar bem no centro, a melhor posição para acertar a cesta

Em qualquer momento, você pode ver as estatísticas do jogo na tela Game Stats.

Olha só quantas regras pode-se definir. Agora você está no lugar da confederação. É mole?

A visão da quadra não é tão boa e nem real. Tentativa de inovar que não deu certo

FIFA SOCC

Jogadores menores, uniformes trocados, jogabilidade estranha, um bom modo de treino e uma opção para "montar" jogadores. Este é o saldo médio da nova versão de Fifa Soccer. O grande sucesso da EA Sports derrapou na curva tentando inovar onde não precisava. Só não ficou pior porque traz muitas coisas do Fifa Soccer 95, seu antecessor e um clássico de grande sucesso. Agora são 59 seleções e mais 178 times de onze países, fora os times que você pode criar dentro da opção Custom. A impressão que fica é de que a softhouse se preocupou muito com os bastidores e se esqueceu do jogo em si. Mas vale um biscoito!

FIFA SOCCER 96
EA Sports

Esporte - 1 a 5 jogadores (com adaptador)

MEGA

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

SNES

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Esperávamos mais. Há pequenas diferenças entre as versões de Mega e SNES mas, no geral, não traz muitas novidades. É "jantar com gosto de almoço"

★ Acabou a morte súbita. As cobranças de pênalti estão de volta

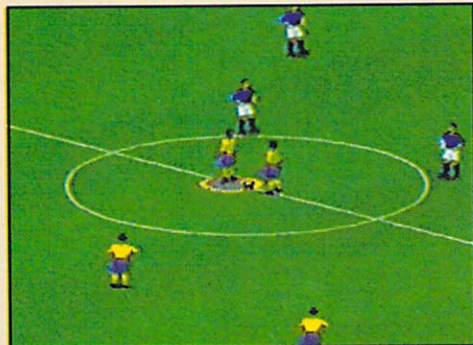
★ Nos dois sistemas, após um gol, você controla as comemorações da torcida e o grito do locutor

★ A maioria das opções que estava nas versões anteriores, tanto de regras como de táticas, foi mantidas

★ Novidade no Mega: Loading Wait em cartucho!! Nunca tínhamos visto...

GRANDES DIFERENÇAS

As versões para Mega e SNES têm tantas diferenças que são quase dois games diferentes. No Mega, de cara você já acessa as opções Custom para jogadores, times e Modos de jogo (ligas e torneios). Esta opção não está disponível no SNES. Pelo menos não sem dica. No SNES você tem círculos ao redor dos jogadores que indicam a potência dos chutes. No Mega só há a velha estrelinha que não indica nada. Também no SNES é possível eliminar vários detalhes da tela – flechas de direção, números de jogadores e outros – deixando o campo limpo para o jogo. No Mega você não elimina nada. No modo Practice do SNES há um grau de dificuldade – inútil – a mais. Por fim: a jogabilidade do SNES está um pouco melhor.

No SNES não há a velha estrelinha. Em seu lugar pinta um círculo que indica a potência do chute

No SNES dá para "limpar" a tela. Adeus flechas, números e outros cacarecos

PRACTICE

Modo novo. Só vale para seleções e é uma boa para calibrar os dedos e se acostumar com a jogabilidade. Você ainda escolhe o grau de dificuldade do seu sparring. Pode ser 1 Player Competition (só no SNES), Minimal, Average ou Full, nesta ordem e em dificuldade crescente.

Corner Kicks - use o direcional para escolher de que lado quer treinar cobranças de escanteio.

Free Kicks - posicione a bola em qualquer lugar do campo e treine seu chute. Se colocar na área adversária, será pênalti. Se colocar na sua área, cobrará tiro de meta.

Goal Kicks - tiro de meta cobrado pelo goleiro. Aproveite para treinar a saída de bola da defesa para o ataque.

Throw Ins - use o direcional para escolher o lado do campo e a posição para treinar cobranças de lateral.

Scrimmage - treino de saída do meio de campo. Serve para você esquematizar suas saídas no início dos tempos ou após tomar um gol.

Shootout - cobranças de pênaltis. Aqui você se alterna, ora batendo, ora defendendo.

Tela com as opções Custom do Mega Drive. Dá para criar seu time, sua liga, seu torneio...

Corinthians vs. Palmeiras: o time alvinegro com calção cor-de-rosa? Foram mexer no que estava bom e acabaram destruindo

CER 96

MODOS DE JOGO

Os mesmos das outras versões:

Friendly - partida simples entre duas seleções à escolha

Leagues - são doze ligas. Uma para cada país, mais o campeonato mundial. Cada jogador pode escolher de 1 a 8 times que jogarão todos contra todos em turno e returno.

Tournament - cada jogador escolhe de 1 a 8 times para um torneio "de grade". Quem ganha fica, quem perde sai.

Playoffs - o mesmo esquema de Tournament, mas com menos partidas para ir à final.

Em ambas versões os jogadores estão menores e mais magros. Ponto negativo!

Escale sua seleção! Está todo mundo aí: Bebeto, Zinho, Branco, Edmundo... Animal!

Monte seu jogador: você define até o quão agressivo ele será

MONTE E ESCALE SUA SELEÇÃO

Esta é uma opção nova e original, disponível apenas no Mega. Você pode "montar" jogadores e times.

JOGADORES - Entrando na opção Custom Players você pode definir atributos para jogadores inéditos. Primeiro você batiza o cara. Depois define sua posição (Goleiro, Defesa, Meio-de-Campo ou Ataque), o número da camisa e a eficiência/experiência dele (Rookie, Profissional ou Super Star). Como Rookie, ele terá no máximo 40 pontos para dividir em cada característica; como Professional são 72 e se for SuperStar, 104. Feito isso, você divide os pontos para caracterizar seu jogador. São 8 itens: velocidade, precisão do chute, precisão do passe, domínio da bola, agressividade, agilidade, poder de reação e forma física. É o conjunto dos pontos que definirá ainda se o jogador será bom em cabeçadas, bicicletas, concentração em jogo e aceleração.

TIMES - Dá para montar até quatro times. Qualquer jogador do cart, seja de time, de seleção ou inventado por você, pode integrar a sua seleção. Antes de escalar os craques é preciso batizar a equipe e escolher as cores do uniforme.

COMANDOS

MEGA

c/bola	
A	Bola alta/Chapéu
B	Passe
C	Chutão
B + C	Lambreta
X	Drible seco

s/bola (ou no ar)	
A	Carrinho/Bicicleta/Cabeçada
B	Muda de jogador
C	Corre
B + C	Empurrão

SNES

Aqui, quanto mais você segurar o botão, mais forte sairão os chutes/passes

c/bola	
A	Chute (depois use o direcional para guiar a bola)
B	Passe
R,R	Passe e receba em seguida
X	Drible seco

c/bola (ou no ar)	
A	Chute de primeira (assim que o jogador receber a bola)
B	Peixinho/Muda de jogador
X	Cabeçada/Correr
Y	Bicicleta/Carrinho

SPIDER-MAN & VENOM
SEPARATIO

SPIDER-MAN & VENOM SEPARATION ANXIETY
Acclaim

Ação - 1 ou 2 jogadores

SUPER NES

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

MEGA DRIVE

GRÁFICO	●●●
SOM	●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O game não tem surpresas. Basta fazer as telas socando os caras e usando seus movimentos.

PASSWORDS

Para as duas versões
Até Fase 3 - DCCPMH
Até Fase 7 - MDRKJP
Até Fase 11 - STSPPC
Até Fase 12 - QPMJCV
Modo Hard - MRRYPM

★ **Venom é mais lento, porém tira mais energia dos inimigos. E o contrário vale para o Aranha**

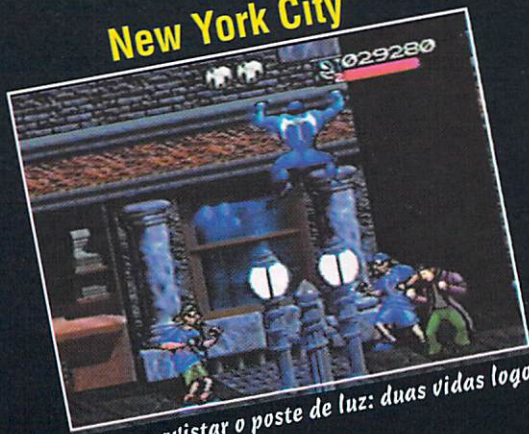
★ **Na versão de Mega é possível entrar com o segundo jogador durante o game. Para SNES, só no início do jogo**

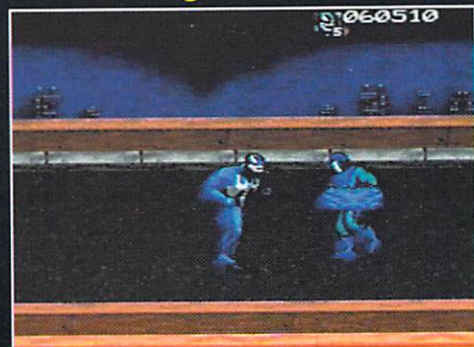
O Homem-Aranha e Venom voltam a atacar no videogame, mas mereciam muito mais. A Acclaim fez um jogo repetitivo, sem qualquer novidade. As treze fases rolam no sentido linear, com a famosa placa de Go para passar a tela, depois de socar todo mundo que pinta, principalmente o chefe. Tudo como em Maximum Carnage, incluindo a ajuda dos outros heróis Marvel. As duas versões estão apenas boas, com visual e sons legais. Confira.

Carnage contra-ataca

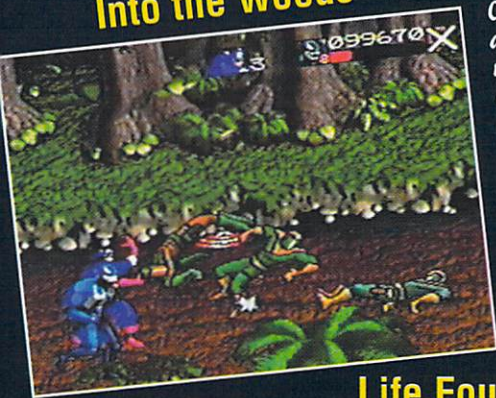
Os inventores mais ricos dos EUA se uniram para formar a Fundação da Vida, uma organização para guardar em segurança os restos da guerra nuclear e evitar que caras sem escrúpulos provoquem alguma catástrofe. Só que Carnage conseguiu burlar a segurança da Fundação e agora ameaça a espécie humana criando novas formas de subvida, os symbiotes. Mais uma vez Venom e Spider-Man se aliam para impedir o terror na Terra!

Primeiro chefe. Um robô amarelo totalmente coxinha

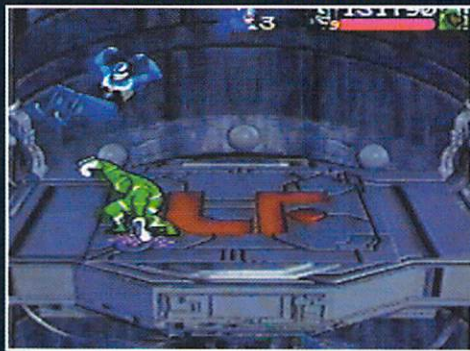
New York City

Suba ao avistar o poste de luz: duas vidas logo de cara

A Bridge to Bedlam

Use e abuse de suas teias. Enrole o cara de verde pra acabar com a alegria dele

N ANXIETY

Into the Woods

Capitão América aparece pra dar um help. Basta pegar seu ícone e ele fica disponível no alto da tela

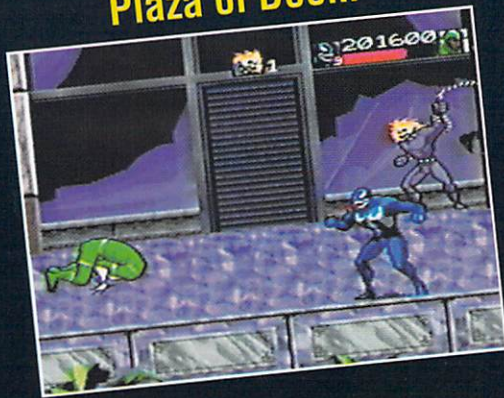
Trap Room

Esta fase aparece várias vezes. E só serve pra azucrinar. Vale pra ganhar pontos

Life Foundation

Quando cai, esse chefe provoca um pequeno terremoto; pule neste exato momento para não perder energia

City Benath the Soil

Atrás deste poste está escondido o ícone do Demolidor

Plaza of Doom

Os chefes vão-se repetindo. Aqui o Capitão América e o Motoqueiro Fantasma dão uma mão

Carnage Uncaged

Foundation Sanctum

O Symbiote voador é fácil, mas o outro exige manha. Não ataque ou ele foge. Fique ao lado dele e dê socos. Ele sempre virá para apanhar.

FINAL

Na etapa final você encara todos os chefes anteriores. Depois vem o próprio Carnage. É com você

COMANDOS

SUPER NES

A segurado	Escudo de teia
→ + A	Jogar teia e laçar inimigo
B	Pulo
B, Y	Voadora
C	Teia para amarrar
B + Y	Girada de braços (Venom) ou pernas (Aranha)
L	Seleciona herói ajudante
R	Usa herói ajudante
X	Teia para dependurar-se
→→	Corrida
→→ + Y	Ombrada

MEGA DRIVE

A	Soco
B	Pulo
C	Teia para amarrar
X	Usar herói
Z	Selecionar herói
Y	Teia para dependurar-se
C segurado	Escudo de teia
→ + C	Jogar teia e laçar inimigo
→→ + A	Ombrada
→→	Corrida
A + B	Ataque especial

Além desses golpes, quando a barra de energia estiver piscando, Venom dá um poderoso soco no chão que elimina inimigos e Spider um chute violento. Estes efeitos são iguais nos dois sistemas.

ITENS

Coração pequeno - repõe um pouco de energia
Coração grande - repõe toda a energia
Aranha/Venom - Vida extra
Ajuda dos amigos - Pegue os Ícones com os heróis Marvel para chamá-los a ajudar. São eles: Capitão América, Motoqueiro Fantasma (Ghost Rider), Gavião-Arqueiro (Hawkeye) e o Demolidor (Daredevil).

SECRET OF EVERMORE
Squaresoft

RPG - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Excelente! Mas jogadores acostumados a Secret of Mana sentirão falta da opção para três jogadores

COMANDOS

A	Corre (se tiver o Jaguar Ring)
B	Usa a arma/Pega itens
X	Abre o inventário do cachorro
Y	Abre o inventário do garoto
R ou L	Faz o cachorro farejar em busca de itens, ingredientes para magias e passagens secretas
Select	Muda de personagem

★**Não bobeie: assim que achar um item novo, utilize-o**

Secret of Mana fez um sucesso tão grande no ano passado, que ficou atrás apenas de Zelda, em número de fãs em todo o mundo. De olho no sucesso, a Squaresoft lança este cart, que lembra muito Mana, com crescimento de poder das armas e enorme variedade de itens. Apesar dos menus serem um pouco difíceis de usar no começo, no geral o game é mais fácil que Mana, só que igualmente longo. Pena que não aceite três jogadores simultaneamente. Mesmo assim, é um jogaço!

PERIGOS E MISTÉRIOS

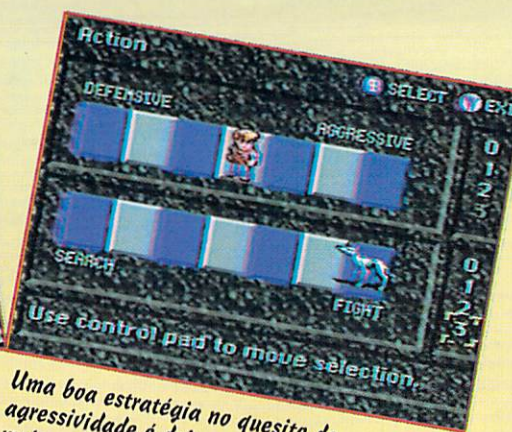
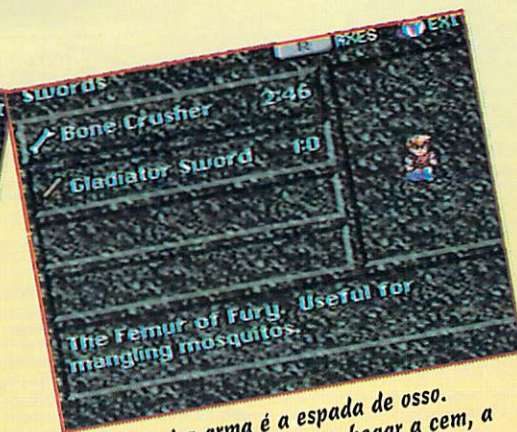
Depois de anos de trabalho intenso, o Professor Sydney Ruffleberg finalmente conseguiu o seu intento. Após uma enorme descarga elétrica, ele e seus amigos foram mandados para Evermore, um mundo de fantasia criado por eles mesmos. Mas o que seria a realização dos seus sonhos, acabou se tornando a concretização de um pesadelo. Assim, Ruffleberg e seus amigos ficaram prisioneiros no mundo que eles produziram. Trinta anos depois, você (um garoto) e seu cachorro entram na casa que foi de Ruffleberg, em Podunk, para se abrigar de uma tempestade. Acidentalmente os dois mexem em uma estranha máquina e também vão parar em Evermore. Agora o lance é procurar os líderes das terras de Evermore, pois eles podem ajudar a elucidar os mistérios do lugar. Descubra o segredo de Evermore, ou você nunca mais voltará para Podunk.

O seu lindo cão apronta uma daquelas: o safado mordeu o fio da estranha máquina e tcharam! Você e ele foram parar em um mundo estranho. Agora o jeito é seguir em frente

QUATRO MUNDOS

Evermore tem quatro mundos: Prehistoria, Antiqua, Gothica e Omnitopia. O primeiro foi concebido por Elizabeth; Antiqua é obra de Horace Highwater; Camellia Bluegarden e Queen Miranda (seu alter-ego) são responsáveis por Gothica e o Prof. Ruffleberg criou Omnitopia. Eles são os líderes das terras de Evermore e você deve encontrá-los durante o decorrer da ação: como eles são os criadores dos lugares, obviamente conhecem seus segredos. Além disso, eles lhe fornecerão as utilíssimas magias da imaginação.

Aqui estão as magias da imaginação de Elizabeth. Faça bom uso delas

Quando o cão acha alguma coisa, aparece o nome na tela. Pegue o máximo possível de ingredientes

Uma boa estratégia no quesito de agressividade é deixar o nível do garoto no meio e o do cachorro no Fight. Assim, ele briga e logo depois vai farejar

Sua primeira arma é a espada de osso. Quando o segundo número chegar a cem, a arma muda de nível

Quando você acerta os inimigos, pinta na tela a porcentagem de danos. Segure o botão para encher a barra e desferir golpes mais poderosos

Sempre entre nas casas para comprar ou ganhar itens

Este é o primeiro chefe. Bata nas costelas, entre e acerte o coração. Repetindo este procedimento algumas vezes, não tem erro. Depois você recupera a energia e ganha uma nova arma

MENUS PRINCIPAIS

Você pode controlar o garoto ou o cachorro (que assume formas diferentes durante o jogo). Confira o inventário principal.

1 - **Status dos personagens (Stat)** - Esta área mostra o seu nível de energia (HP), nível atual (Level), pontos de experiência (Exp) e os pontos de experiência necessários para mudar de nível (Needed). Também indica sua força de ataque (Attack), força de defesa (Defend), defesa contra magias (Magic Def), potencial de esquivadas (Evade%) e potencial de acertos (Hit%). Cada um dos quatro mundos de Evermore tem o seu tipo próprio de dinheiro. Em Prehistoria são garras, em Antiqua são pedras preciosas, em Gothica é ouro e em Omnitopia são créditos. O dinheiro e as armas que estão em seu poder também são vistos neste tópico.

2 - **Level** - Aqui você vê as armas e seus respectivos níveis. Lembre-se de que o primeiro número indica o nível atual (de um a três), o segundo mostra a sua experiência com a arma. Quando este último chega a cem, a arma passa de nível.

3 - **Act** - Neste tópico você ajusta os níveis de agressividade do cão e do garoto de sete maneiras diferentes. No cachorro a regulagem vai de Search (busca, onde ele fareja atrás de itens e ingredientes) até Fight (onde ele passa a maior parte de seu tempo brigando). No garoto, ela vai de Defensive até Aggressive.

4 - **Edit (com o símbolo do joystick)** - Você configura seu joystick.

5 - **Edit** - Aqui dá para mudar a cor e os padrões da tela de menu.

6 - **Equip** - Use para mudar seus itens de defesa. Ao selecionar uma armadura, dois números aparecem. O primeiro indica o poder da armadura que está em uso, o segundo mostra o poder da que foi selecionada.

7 - **Target (mira)** - Um tópico útil para detonar inimigos. Basta posicionar o ponto de ataque sobre o inimigo e só soltar a magia. Também dá para selecionar onde o personagem controlado pelo computador irá concentrar seu ataque.

8 - **Alchemy (poções)** - Uma das novidades do game, elas se dividem em Light Formulas (servem para proteger, fornecer energia e como ferramentas para abrir novos caminhos) e Dark Formulas (basicamente para atacar inimigos). Ambas as fórmulas são aprendidas com os vários alquimistas de Evermore. Uma vez que você aprende a fórmula, basta encontrar os ingredientes, fuçando pra valer. Uma bom modo é segurar L ou R para o cão farejá-los.

SPAWN
Acclaim

Ação - 1 jogador

GRÁFICO	●●●○○
SOM	●●●○○
DESAFIO	●●●●○
DIVERSÃO	●●●○○
JOGABILIDADE	●●○○○
ORIGINALIDADE	●●●○○

O esquema de usar os poderes executando golpes é muito bem-bolado. Mas a jogabilidade não ajuda e demora até você se acostumar à movimentação de Spawn

PASSWORDS

Level 2 - D9963D1D
Level 3 - 012B302F
Level 4 - 88C63DHD
Level 5 - D14B414H
Level 6 - 881659FH
Level 7 - DD69512F
Level 8 - D78D964G
Level 9 - 4594C69G
Level 10 - D721C62F

COMANDOS

A	Chute fraco
Y	Chute forte
L	Soco fraco
X	Soco forte
R	Defesa
B	Pulo
R segurado + ↑ + X	Spinning Uppercut

Spawn era Al Simmons, um agente de segurança do governo americano que foi assassinado depois de traído por seus amigos. Ao morrer, sua alma passou a ser controlada por Malebolgia, senhor de Darkland's. Este lhe deu poderes para reviver na Terra, em troca de favores e missões pela eternidade. Arrepiou? Spawn é um herói dos gibis da Imagine, pouco conhecido por aqui, onde apareceu apenas em algumas aventuras de Batman. O criador das histórias é Todd McFarlane, autor também desta trama para o videogame. E o resultado é bem legal. O jogo é uma mistura bem-feita de Castlevania e Demons Crest. As primeiras fases não apresentam novidades, mas as últimas têm lances bem-sacados, com seqüências certas para não morrer na tela. Como nada é perfeito, a jogabilidade está uma caca, tornando difícil o desempenho de Spawn. O som é de suspense e dá o maior clima de mistério.

Rumo a Darklands

Mad One seqüestrou 13 crianças roubando-lhes a alma e guardando-as no Orb da Inocência. O Orb está escondido em Darklands. Para encontrá-lo e salvar as crianças, Spawn terá que enfrentar muitos perigos tendo apenas seus poderes para ajudá-lo.

Seu primeiro grande inimigo lhe dá uma recarga de energia ao morrer

Desvie da mira e suba voando

Aqui Spawn fica no elevador acertando os caras que vêm pelos lados

A corrida também é uma boa maneira de acabar com inimigos

Os Poderes

Nada de itens ou ícones. No alto, à esquerda, há seu marcador de energia e, à direita, o de poderes. Você só recarrega os poderes usando Continues. Não há limites de Continues, mas os poderes diminuem a cada vez que você usa um. Além disso, o game tem um final normal e outro para quem termina com poder total (9999). Para recarregar energia, basta vencer os chefes. Para pegar a password da tela ou Continue, basta apertar A ou B.

Tinkerbell - Gasta 16 pontos - R segurado + ↓ + Y
Heal Yourself - 328 pontos - R segurado + ↑ ↓
Burning Fist - 128 pontos - R segurado + ← → + X
Fire Blast - 64 pontos - R segurado + ↓ ↘ → + X
Full Force Blast - 128 pontos - R segurado + ↓ ↙ ← + X
Fire Storm - 128 pontos - R segurado + ← ↓ → + Y
Searing Fist Blast - 192 pontos - R segurado + → ↗ ↑ ↖ ← + X
Teleportation - 128 pontos - R segurado + ↖ ← ↙ ↓ ↘ → ↗ ↑ + Y

Este chefão joga partes de estátuas e tem mãos de fogo. Dispare seu laser e flutue para não ser atingido

O rosto de fogo é protegido por labaredas. Acertando a correta você ouve um som e tira energia do chefe até acabar com ele

Aqui o mestre é uma aranha multicor. Fique bem embaixo dela e dê voadoras

É claro que as armaduras dão golpes de espadas à medida que você passa

Neste cenário, proteja-se nas plataformas enquanto a lava sobe e avance depressa quando ela baixa

O segredo agora é dar porradas na parede que impede a passagem. Aí, volte para as plataformas enquanto a lava sobe e siga

Proteja-se nessas entradas enquanto o outro lado se fecha. Quando a parede se afastar, voe para a outra entrada. Continue até o alto

Melecão! Comece quebrando a boca do monstro. Depois, dê socos nas partes inferiores. Ao chegar ao outro canto da tela, destrua a parte de cima do monstro

MAGIC

O tapete alado alça vôos mais altos e promete emplacar

Faltou criatividade, mas a nova versão tem gráficos melhores, boa jogabilidade e ainda permite que oito amigos joguem simultaneamente em rede

O primeiro game agradou bastante os micreiros, misturando a mitologia dos RPGs com a de Prince of Persia, e o esquema dos games de nave. Esta continuação que a Tec Toy está lançando tem gráficos ainda melhores e adiciona novidades que aumentaram o prazer de jogar. A mais importante é a narração do jogo (ou inclusão de textos na tela, você escolhe), que esclarece seus objetivos imediatos. Assim você não fica ziguezagueando à toa. Os mapas também estão mais detalhados.

MUNDO MÁGICO

Em Magic Carpet seu personagem era um aprendiz das artes mágicas. Agora ele é um mágico e vai enfrentar os poderes de Vissuluth, senhor dos demônios de Netherworld. Os cenários, como no original, misturam elementos da arquitetura árabe, como castelos e aldeias típicas, com ambientes fantásticos, como cavernas e vulcões.

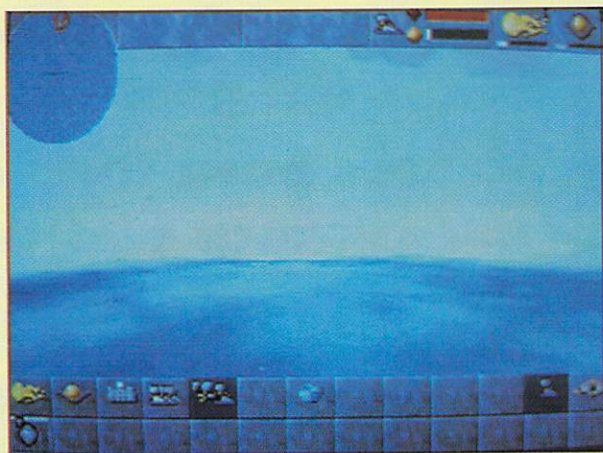
ATRÁS DO MANA

Durante todo o jogo, você precisa coletar bolinhas de Mana, que são fundamentais para a utilização das magias. Elas estão espalhadas pelos cenários e geralmente são bolas douradas. Depois que você as atinge com a magia de recolher Mana, elas ficam acinzentadas. Em todas as fases, você deve levantar castelos para estocar as esferas de Mana. Ao fazer isso, automaticamente surge um balão de gás que se encarrega de recolher o precioso Mana.

Na segunda fase, dispare a magia de recolher Mana nas casas (pontos vermelhos do mapa), para aumentar seus níves de Mana e magia

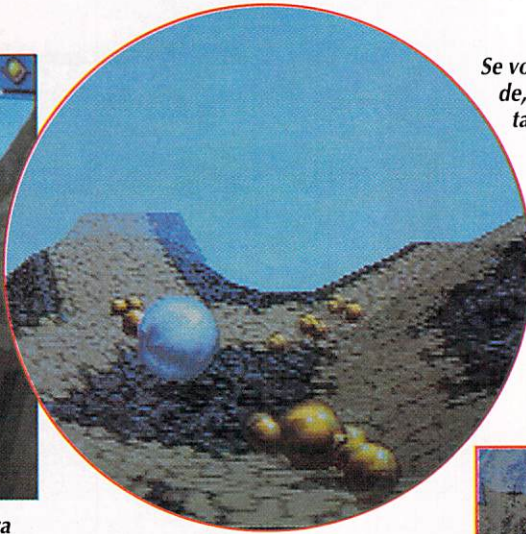
Ao sair das duas primeiras fases, procure a estátua do mago para que ele abra um portal. Nas demais, encontre o "X" vermelho do mapa

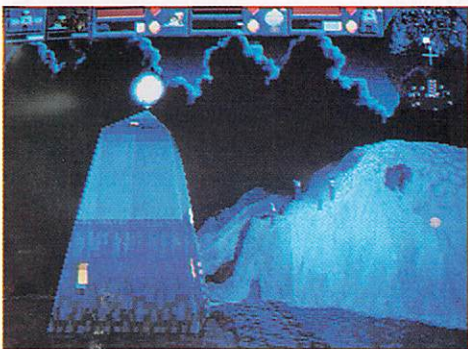
COMANDANDO O TAPETE

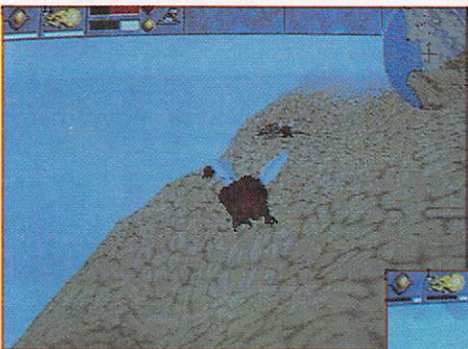
No início você estranhará a maneira de controlar o tapete, com o mouse e o teclado simultaneamente. Mas depois, verá que as respostas estão rápidas e precisas. Além disso, o tapete desvia automaticamente dos obstáculos. Como no primeiro game, a tela mostra duas magias que podem ser usadas ao mesmo tempo. Uma no botão esquerdo do mouse e outra no direito. Para selecioná-las, aperte Ctrl. Dá para obter até 26 magias, cada uma com 3 níveis de poder. Outros comandos importantes são o Enter, que acessa o mapa geral, e o O, onde você vê seu objetivo imediato.

Depois que uma magia é selecionada no inventário, surge uma barrinha embaixo do ícone. Conforme você usa uma magia, a barrinha vai se enchendo. Cada vez que ela se completar, sua magia aumenta um nível

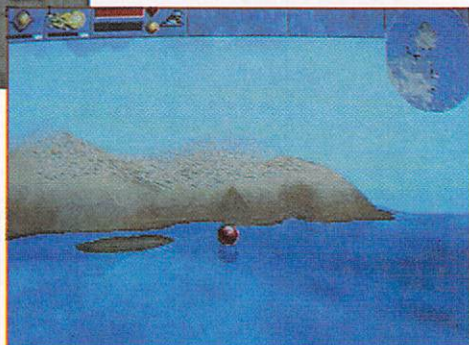
Pause o game (com a tecla P) para acessar esse quadro: marca a tela (1), continua (2), ajusta efeitos sonoros e música (3) e opções (4). Se ligue: o marcador de tela só funciona durante o game. Se você for parar de jogar, salve o game na tela inicial

CARPET 2

Aqui, os pontos pretos do mapa são cabritos. Acerte-os para conseguir bolas de Mana

Se você faz um Mana grande, os "maninhas" se juntam automaticamente

Passe perto dessa pedra para recuperar um pouco da energia perdida

Uma boa tática é contruir de cara o castelo. Assim você acumula Mana e a arma sobe de nível mais rápido

Na quarta fase o visual é cabuloso. Você está dentro de um vulcão e de vez em quando caem estalactites. Atenção!

Agora a encrenca é com essas abelhas gigantes. Quando elas vierem de frente, recue e continue atirando

Essas esferas vermelhas de Mana são do seu inimigo. Atinja-as para tomá-las, pois ele fará o mesmo com as suas

MAGIC CARPET 2

Bullfrog/Electronic Arts

Ação/Estratégia - 1 a 8 jogadores

CD. PC 486 DX 33 MHz, 8MB RAM, 8MB HD, ambiente DOS 5.0, monitor VGA

Prós: O game é enorme e tem um desafio na medida, que aumenta gradativamente a dificuldade.

Contras: dormiram na cama da fama e se esqueceram de inovar, de verdade. Melhorar só não basta.

Avaliação 9,5

Onde encontrar: Wicalle (011) 814-3300 e Rede de Revendedores Tec Toy

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: João Ailton O. Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Chico Max e Renato Costa
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara

Colaboraram nesta Edição: Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA) Consultores: Ivan Cordon, Leonardo dos Anjos Santiago e Wagner P. Hernandez. Foto: João Raposo. Arte: Vilce Pedro da Silva

STAFF EDITORIAL

Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Gerente : Luiz Carlos Stein
Gerente de Vendas: Afonso Palomares
Gerente de Operações: Reginaldo Andrade
Supervisores de Contas: Maria Luiza Marot, Miriam Horta e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo, Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contato: Vanessa Gregoracci
Coordenadores: Antônio Perissinoto, José Soares, Mônica Rosetti e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **96**, Dezembro de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, fone: (021) 532-0313. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER **IVC**

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NECESSÁRIA IMPRESCINDÍVEL OBRIGATÓRIA

Faltam palavras para definir sua próxima Ação Games

Em primeiríssima mão

TESTAMOS O ULTRA 64

Nossos correspondentes no Japão jogaram com o novo superconsole da Nintendo e estão de queixo caído até agora. É Fantástico!!! Melhor: o Ultra vai ser mesmo lançado em abril com o preço prometido de 250 dólares. Por enquanto, vá babando com a imagem do primeiro game: uma versão 3D de Super Mario World.

MEGA & SNES

EARTHWORM JIM 2

Valeu a pena esperar pela segunda aventura da minhoca: é muito bem-humorada.

MEGA & SNES

WRESTLEMANIA THE ARCADE GAME

Uma farra de luta que ligou a moçada nos States e Japão.

DICAS

Debulhão completo de golpes de Virtua Fighter, válido para Saturno, Arcade e Mega 32X.

DICAS PARA FÉRIAS EMOCIONANTES: OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES DIRETO DOS EUA.

KILLER INSTINCT

Todos os lutadores da versão para arcade, com seus golpes e fatalidades intactos. Acompanha CD musical. **R$ 89,90**

MORTAL KOMBAT 3

O jogo de luta mais esperado do ano, com todos os códigos e golpes do arcade. São 14 lutadores, 7 deles totalmente novos. **R$ 89,90**

FIFA SOCCER 96

Versão 96 do clássico do futebol. 237 times, 12 ligas internacionais. Para SN e MD. **R$ 89,90**

DONKEY KONG COUNTRY 2

Segunda parte do game mais vendido de todos os tempos, com melhores gráficos e mais de 100 níveis. **R$ 89,90**

PANASONIC 3DO

Incluindo grátis o jogo mais vendido para o 3DO: **Gex.**

2 X R$ 265,00

SATURN

Incluindo grátis o maior sucesso dos arcades no momento: **Virtua Fighter.**

2 X R$ 335,00

SONY PLAYSTATION

32 bits da Sony, em lançamento mundial.

2 X R$ 300,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
Road Rash, The Need For Speed, Flying Nightmares, Daedalus Encounter, Blade Force, Space Hulk.

R$ 84,90

JOGOS DISPONÍVEIS:
Daytona USA, St. Fighter The Movie, Worldwide Soccer, Bug, Panzer Dragoon, Shinobi Legions, Myst, Robotica, VR Virtua Racing, Virtua Cop, Rayman, NBA Jam TE, Mortal Kombat 2, Cyber Speedway, Off-World Intercepter.

R$ 84,90

JOGOS DISPONÍVEIS:
Mortal Kombat 3, Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Tekken, Destruction Derby, Fifa Soccer 96, Wipeout, ESPN Extreme Games, Rayman, Wing Commander 3, NBA Jam TE, St. Fighter The Movie, Jumping Flash, The Rayden Project.

R$ 84,90

Preços válidos para apenas 1 unidade por pessoa física, enquanto durar o estoque.
Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA.
Consoles Saturn, 3DO e Playstation fornecidos no sistema NTSC.
Nintendo e Game Boy são marcas registradas da Playtronic Industrial Ltda.

PROMOÇÕES SNES - R$ 59,90

- Bonkers
- Bugs Bunny 2
- Demon's Crest
- Double Dragon V
- Esquadrão Marte
- Fatal Fury 2
- Fifa Soccer
- Final Fight 2
- F-1 Roc 2 Built Win
- GP-1 Part II
- Indiana Jones
- Mega Man X
- Mickey's Great Circus
- Mickey Mania
- Power Instinct
- Return Of The Jedi
- Rise of The Robots
- Road Runner
- Speed Racer
- S. Fighter 2 Turbo
- Stunt Race FX
- Super Game Boy
- Super Soccer
- Super Tennis
- Tiny Toon Adventures
- Turn 'N Burn
- X-Men
- World Heroes 2

ÚLTIMAS NOVIDADES - R$ 84,90

- Captain Commando (SN)
- Demolition Man (SN/MD)
- Dirt Trax FX (SN)
- Dracula X (SN)
- Dragon Bruce Lee (SN/MD)
- Earthworm Jim 2 (SN/MD)
- Final Fight 3 (SN)
- Foreman Boxing (SN/MD)
- Head On Soccer (SN/MD)
- Indiana Jones (MD)
- Kawasaki Superbike (SN)
- Mechwarrior 3050 (SN)
- Mega Man 7 (SN)
- Mega Man X3 (SN)
- Ninja Gaiden Trilogy (SN)
- Phanthom 2040 (SN/MD)
- Pocahontas (SN/MD)
- Revolution X (SN/MD)
- Secret Evermore RPG (SN)
- Scooby Doo (SN/MD)
- The Mask (SN)
- Urban Strike (SN)
- Vectorman (MD)
- Virtua Fighter (32X)
- Weaponlord (SN/MD)
- Wild Guns (SN)

TOP 10 - R$ 84,90

1) Int. Superstar Soccer 2 (SN)
2) Primal Rage (SN/MD)
3) Power Rangers (SN/MD)
4) Donkey Kong Country 1 (SN)
5) Game Boy Transparente (GB)
6) Donkey K Land (GB) (R$ 59,90)
7) Doom (SN)
8) Super Mario World 2 (SN)
9) Batman Forever (SN/MD)
10) Judge Dredd (SN/MD)

(SN) = Super NES (MD) = Genesis (GB) = Game Boy

Importação direta em nome do cliente, com frete e imposto já incluídos.

LIGUE JÁ 0800 130 500 LIGAÇÃO GRATUITA

E RECEBA EM SUA CASA.

Aceitamos todos os cartões de crédito.

RSVP